

RANCANG BANGUN APLIKASI AKSI (AKTIVIS SOSIAL INDONESIA)  
SEBAGAI MEDIA PELAYANAN PUBLIK DENGAN MENGGUNAKAN CI  
(CODE IGNITER).



Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar

Sarjana Komputer Pada Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains Dan Teknologi

UIN Alauddin Makassar

Oleh:

**ARFAH ABDULLAH**

**NIM : 60200115023**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UIN ALAUDDIN MAKASSAR**

**2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arfah Abdullah  
NIM : 60200115023  
Tempat/Tgl. Lahir : Bulukumba, 07 Agustus 1996  
Jurusan : Teknik Informatika  
Judul : Rancang Bangun Aplikasi AKSI (Aktivis Sosial Indonesia) Sebagai Media Pelayanan Publik dengan Menggunakan CI (Code Igniter).

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, Februari 2020  
Penyusun,



**ARFAH ABDULLAH**  
**NIM : 60200115023**

#### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Arfah Abdullah, NIM 60200115023**, mahasiswa jurusan Teknik Informatika pada fakultas sains dan teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul : **“Rancang Bangun Aplikasi AKSI (Aktivis Sosial Indonesia) Sebagai Media Pelayanan Publik dengan Menggunakan CI (Code Igniter)”**, Memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat – syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan kesidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, 21 Februari 2020

Pembimbing I



Faisal, S. T., M. T.  
NIP. 19720721 201101 1 001

Pembimbing II



Ir.A.Muhammad Syafar, S.T.,M.T., IPM  
NIDN. 0907128203

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Rancang Bangun Aplikasi AKSI (Aktivis Sosial Indonesia) Sebagai Media Pelayanan Publik dengan Menggunakan CI (Code Igniter)” yang disusun oleh Arfah Abdullah, NIM 60200115023, Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 27 Februari 2020 M, bertepatan dengan 03 Rajab 1441 H, yang ditanyakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika.

Samata, 27 Februari 2020 M  
03 Rajab 1441 H

### DEWAN PENGUJI:

Ketua	: Dr. Muhammad Anshar. S. Pt., M. Si.	(.....)
Sekretaris	: Sri Wahyuni, S.Kom., M.T.	(.....)
Munaqisy I	: Mustikasari, S. Kom., M. Kom.	(.....)
Munaqisy II	: Dr. Abdullah S. Ag., M. Ag.	(.....)
Pembimbing I	: Faisal, S.T., M.T.	(.....)
Pembimbing II	: Ir A. Muhammad Syafar, S.T., M.T., IPM.	(.....)

Diketahui oleh:  
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Alauddin Makassar,



Prof. Dr. Muhammad Khalifah Mustami, M. Pd.  
NIP. 19710412 200003 1 001

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Kepada kita karena masih diberikan kesempatan, kesehatan nikmat iman dan segala nikmat lainnya sampai saat ini. Salam dan shalawat senantiasa kita curahkan kepada baginda Rosul Nabi Muhammad SAW. Pembawa risalah yang tak pernah salah dan pembawa amanah yang tak pernah berkhianat serta dia pula nabi yang membawa kita dari alam jahiliyah menuju alam mahiriyah sehingga kita masuk kedalam dunia yang terdidik yang diterangi oleh cahaya keilmuan yang pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat kesarjanaan pada Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi meskipun penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan.

Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan doa, baik dari segi materi maupun non materi serta keluarga, saudara-saudara saya teknik informatika yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis serta kakak-kakak senior dan adik-adik yang telah memberikan ruang untuk tetap berkarya, dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Prof. H. Hamdan Juhannis, M.A., Ph.D.

2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Prof. Dr. Muhammad Halifah Mustami, M.Pd.
3. Ketua Jurusan Teknik Informatika Faisal, S.T., M.T. dan Sekretaris jurusan Teknik Informatika Ir. Andi Muhammad Syafar, S. T., M.T,IPM.
4. Pembimbing I Faisal, S.T.,M.T. dan pembimbing II Ir.Andi Muhammad Syafar, S.T.,MT.,IPM. yang telah membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai.
5. Penguji I Mustikasari, S.Kom.,M.Kom dan penguji Dr.Abdullah, S.Ag. M.Ag yang telah menyumbangkan banyak saran yang sifatnya membangun.
6. Staf akademik lingkup Fakultas Sains dan Teknologi yang telah banyak membantu penulis dalam melengkapi administrasi penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen, staf dan laboran Jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi Fakultas Sain dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang telah banyak memberikan sumbangsinya dalam mengembangkan tulisan saya.
8. Keluarga besar Aktivis Soasial Indonesia yang telah meluangkan waktunya kepada penulis untuk menggali informasi juga data-data AKSI khususnya dalam perancangan dan pembangunan aplikasi. Aktivis Sosial Indonesia (AKSI) pada skripsi ini.
9. Keluarga Besar Teknik Informatika khususnya saudara-saudaraku REG15TER selaku nama kami di Jurusan Teknik Informatika angkatan 2015 dan seluruh rekan kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika serta saudara

seperjuangan tak pandang bulu yang mengajarkanku arti persaudaraan serta merasakan suka dan duka bersama di kampus maupun luar kampus.

10. *Inready Workgoup* selaku Study Club yang merupakan saudara tak sedarah kedua tempat saya belajar tentang ilmu IT.

11. Kerukunan Keluarga Mahasiwa Bulukumba UIN Alauddin Makassar, terimakasih karena telah menjadi rumah belajar di tanah perantauan.

12. Keluarga besar Sanggar Seni Budaya Turiolo Kajang Cabang Makassar yang telah banyak membarikan kontribusi besar dalam hal motivasi diri dalam berkarya dan mengenal jati diri dalam berlembaga.

13. Seluruh pihak relawan sosial Indonesia yang banyak memberikan kerja sama dalam menggali potensi diri untuk berbagi di masyarakat.

14. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per satu.

Semoga skripsi ini dapat bernilai ibadah disisi Allah SWT. Dan dijadikan sebagai sumbangsi dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, agar berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Teknik Informatika UIN Alauddin Makassar.

Samata, Februari 2020

Penulis,

Arfah Abdullah

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A.Latar Belakang Masalah .....	1
B.Rumusan Masalah.....	5
C.Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus.....	5
D.Kajian Pustaka .....	7
E.Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
1.Tujuan Penelitian .....	9
2.Kegunaan Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS</b> .....	12
A.Rancang Bangun.....	12
B.Aplikasi.....	12
C.Aktivis.....	13
D.Sosial .....	14
E.Media .....	14
F.Pelayanan Publik.....	14
G.Website .....	15
H.Framework.....	16
I.Code Igniter.....	17
J.Web Server Xampp.....	18
K.Aktivis Sosial Indonesia (AKSI) .....	19
L.Daftar Simbol.....	22
2. Daftar Simbol Use Case Diagram.....	23
3. Daftar Simbol Class Diagram .....	24
4. Daftar Simbol Sequence Diagram .....	25
5. Daftar Simbol Activity Diagram.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	27
A.Jenis dan Lokasi Penelitian.....	27
B.Pendekatan Penelitian .....	27
C.Sumber Data .....	27



D. Metode Pengumpulan Data .....	28
1. Observasi .....	28
2. Wawancara.....	28
3. Studi Literatur .....	28
E. Instrumen Penelitian .....	29
1. Perangkat Keras .....	29
2. Perangkat Lunak .....	29
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	30
1. Pengolahan Data .....	30
2. Analisis Data.....	30
G. Metode Perancangan Sistem.....	30
1. System Engenering .....	31
2. System Analysis.....	31
3. Design .....	32
4. Coding.....	32
5. Testing .....	32
6. Maintenance.....	32
H. Teknik Pengujian Sistem .....	33
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>35</b>
A. Analisis System Engnering.....	35
1. Analisis System Engenering Non-Fungsional .....	36
2. Analisis System Engenering Fungsional .....	37
B. Analisis Sistem Aplikasi Yang Diusulkan.....	39
1. Analisis Masalah.....	41
C. Perancangan Desain Sistem .....	42
1. Use Case Diagram .....	42
2. Sequence Diagram .....	43
3. Class Diagram.....	46
4. Perancangan DataBase.....	47
5. Flowchart .....	51
6. Perancangan Antarmuka (Interface) .....	53
7. Perancangan Sistem dengan Code Igniter ( Framework CI) .....	57

<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM</b> .....	64
A. Implementasi .....	64
1. Antarmuka Halaman Dasbhoard.....	64
2. Antarmuka Halaman Register.....	65
3. Antarmuka Halaman Login .....	65
4. Antarmuka Halaman User .....	66
5. Antarmuka Halaman Home admin .....	67
6. Antarmuka Halaman Pengajuan .....	68
7. Antarmuka Halaman Menu Data Penilaian .....	69
8. Antarmuka Halaman Analisa AHP .....	69
9. Antarmuka Halaman Perhitungan.....	70
B. Pengujian Sistem.....	72
1. Pengujian Halaman User .....	72
2. Pengujian Halaman Login .....	73
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Model Waterfall (Pressman, 2008).....	31
Gambar IV.1 Flowmap diagram yang sedang berjalan.....	35
Gambar IV.2 Flowmap diagram sistem yang diusukan.....	40
Gambar IV. 3 Use Case Diagram Sistem Aplikasi yang akan berjalan.....	42
Gambar IV. 4 Squeance Diagram Melihat Alur Data Aktivis Sosial Indonesia....	43
Gambar IV. 5. <i>Squeance</i> Diagram Data Relawan AKSI Indonesia.....	44
Gambar IV.6. <i>Squeance</i> Diagram Alur Data AKSI dan Relawan Sosial.....	45
Gambar IV.7. <i>Class</i> Diagram AKSI dan Relawan Sosial Indonesia.....	46
Gambar IV.8 Flowchart Untuk Admin.....	51
Gambar IV.9 Flowchart Relawan AKSI.....	52
Gambar IV.10 Halaman Login.....	53
Gambar IV.11 Halaman daftar Masuk AKSI Indonesia.....	54
Gambar IV.12 Halaman daftar Masuk Relawan Sosial AKSI Indonesia.....	55
Gambar IV.13 Halaman Data AKSI Indonesia.....	56
Gambar IV.14 Halaman Berita AKSI Indonesia .....	56
Gambar IV.15 Halaman Laporan Data AKSI Indonesia .....	57
Gambar V.1 Antarmuka Halaman Dasbhoard.....	64
Gambar V.2 Antarmuka Halaman Register.....	65
Gambar V.3 Anrtarmuka Halaman Login.....	66
Gambar V.4 Antarmuka Halaman User.....	67
Gambar V.5 Antarmuka Halaman Home Admin.....	68
Gambar V.6 Antarmuka Halaman Pengajuan.....	68

Gambar V.7 Antarmuka Halaman Data Penilaian.....	69
Gambar V.8 Antarmuka Halaman AHP.....	70
Gambar V.9 Antarmuka Halaman Hasil Perhitungan.....	71



## DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Daftar Simbol <i>Flowmap</i> Diagram.....	21
Tabel II.2 Daftar Simbol Use Case Diagram Jogiyanto (Najamuddin, 2018).....	22
Tabel II.3 Daftar Simbol <i>Class</i> Diagram (Najamuddin, 2018).....	23
Tabel II.4 Daftar Simbol Sequence Diagram.....	24
Tabel II.5 Simbol Flowchart (Latif, 2016).....	25
Tabel IV.1 Tabel Akun (tbl_akun).....	47
Tabel IV.2 Tabel Relawan sosial AKSI.....	48
Tabel IV.3 Tabel Volunter Sosial AKSI.....	48
Tabel IV.4 Tabel Biodata AKSI .....	49
Tabel IV.5 Tabel Berita AKSI .....	50
Tabel V.1 Pengujian halaman User.....	72
Tabel V.2 Pengujian form Login .....	73
Tabel V.1 Pengujian halaman User.....	72



## ABSTRAK

Nama : Arfah Abdullah  
NIM : 60200115023  
Jurusan : Teknik Informatika  
Judul : Rancang Bangun Aplikasi AKSI (Aktivis Sosial Indonesia)  
Sebagai Media Pelayanan Publik dengan Menggunakan CI  
(CodeIgniter).  
Pembimbing I : Faisal S.T, M.T  
Pembimbing II : Ir.Andi Muhammad Syafar,ST.,MT.,IMP.

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengelolaan data Aktivis Sosial Indonesia (AKSI) yang dimana pengelolaannya masih dilakukan dengan cara manual/konvensional yaitu dengan menggunakan lembaran data bahkan belum mengetahui output dari Aktivis Sosial Indonesia itu sendiri, sehingga data AKSI belum dikelola dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah sistem yang dapat membantu dalam pengelolaan data Aktivis Sosial Indonesia, mengetahui output dari tujuan kegiatan AKSI, keamanan data AKSI serta dapat memudahkan dalam pencarian Aktivis Sosial Indonesia berbasis web yang dapat diakses dengan cepat dan dimana saja.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan metode penelitian deskriptif. Adapun metode pengembangan yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan metode waterfall yang melalui tahapan-tahapan yaitu analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program dan penerapannya. Selain itu aplikasi ini juga diuji dengan menggunakan teknik pengujian black box.

Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini sudah tercapai berdasarkan hasil pengujian yang menunjukkan bahwa output yang dihasilkan oleh sistem tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Data Aktivis Sosial Indonesia juga telah tersimpan dalam database dengan akurat sehingga sistem tersebut menjadi efektif. Selain itu sistem ini juga dilengkapi berbagai informasi-informasi baik dari relawan sosial maupun dari para pelaku Aktivis Sosial.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, Aktivis Sosial, Website, *Code Igniter*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### *A. Latar Belakang Masalah*

Salah satu tujuan bangsa ialah menciptakan manusia-manusia yang berprideadilan dan mempunyai kepekaan sosial terhadap sesama sebagaimana tertuang dalam pembukaan UUD 1945 pada sila kelima yang berbunyi 'keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Sebagaimana Firman Allah SWT dalam QS.Ali Imran ayat 103 yang berbunyi:

وَأَعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمِيعًا وَلَا تَفَرَّقُوا وَاذْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ كُنْتُمْ أَعْدَاءً فَأَلَّفَ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ  
بِنِعْمَتِهِ إِخْوَانًا وَكُنْتُمْ عَلَى شَفَا حُفْرَةٍ مِنَ النَّارِ فَأَنْقَذَكُمْ مِنْهَا كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ (١٠٣)

Terjemahnya:

“Dan berpeganglah kamu semuanya kepada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai berai, dan ingatlah akan nikmat Allah kepadamu ketika kamu dahulu (masa Jahiliyah) bermusuh-musuhan, maka Allah mempersatukan hatimu, lalu menjadilah kamu karena nikmat Allah, orang-orang yang bersaudara; dan kamu telah berada di tepi jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kamu dari padanya. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu, agar kamu mendapat petunjuk”, (Kementrian agama, 2017).

Penjelasan ayat tersebut dalam tafsir Al-Misbah yaitu : Berpegang teguhlah kepada agama Allah dan tetaplah bersatu. Janganlah berbuat itu sesuatu yang mengarah kepada perpecahan. Renungkanlah karunia Allah yang diturunkan kepada kalian pada masa jahiliyah, ketika kalian masih saling bermusuhan. Saat Allah menyatukan hati kalian melalui Islam, sehingga kalian menjadi saling mencintai. Saat itu kalian berada di jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kalian dengan Islam. Dengan penjelasan yang baik seperti itulah, Allah selalu menerangkan berbagai jalan kebaikan untuk kalian tempuh (Shihab,2015).

Pada ayat 103 dari surah Ali Imran di atas, di terangkan tentang perintah untuk berpegang teguh pada agama Allah dan mengingat nikmat- nya serta menjahui perpecahan atau bercerai-berai. Yang di maksud dengan teguhlah adalah perintah agar selalu mengupayakan diri dengan sekuat tenaga untuk mengaitkan setiap aktivitas dan perilaku dengan tuntunan Allah swt. memang, setiap manusia menghadapi masalah yang berbeda-beda dan kepentingan yang beragam, perbedaan masalah dan keberagaman kepentingan ini akan menjadi masing-masing manusia selalu berpikir pada kepentingan dirinya dengan tidak jarang mengabaikan keperluan dan kondisi orang lain.

Sebagaimana Firman Allah SWT dalam QS. Ali Imran ayat 104 yang berbunyi

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ (١٠٤)

Terjemahnya :

” Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeruh kepada kebaikan, menyuruh kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang mungkar; merekalah orang-orang yang beruntung”. (Kementrian agama, 2017).

Penjelasan ayat tersebut dalam tafsir Al-Misbah yaitu : Jalan terbaik untuk bersatu dalam kebenaran di bawah naungan al-Qur’ân dan Rasul-Nya, adalah dengan menjadi umat yang menyerukan segala bentuk kebaikan dunia dan akhirat, menyerukan kewajiban mendorong manusia pada kebaikan bersama dan mencegah kejahatan (amar makruf nahi munkar, al-amr bi al-ma'rûf wa al-nahy 'an al-munkar). Mereka yang melakukan prinsip itu adalah orang-orang yang memperoleh keberuntungan yang sempurna (Shihab,2015).

Melalui ayat tersebut di atas Allah SWT memerintahkan umat Islam agar diantara mereka ada sekelompok orang yang bergerak dalam bidang dakwah yang



selalu memberi peringatan apabila nampak gejala-gejala perpecahan dan pelanggaran terhadap ajaran agama, dengan jalan mengajak dan menyeru manusia untuk melakukan kebajikan, menyuruh kepada ma'ruf dan mencegah yang mungkar. Cara yang ditempuh dengan cara menyadarkan manusia bahwa perbuatan-perbuatan yang baik itu akan mendatangkan keuntungan dan kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat.

Dari kedua ayat tersebut mengingatkan kita pada kesenjangan sosial yang terjadi akhir-akhir ini dan menjadi momok bagi bangsa kita. Mulai dari permasalahan perseorang, kelompok, maupun golongan. Masalah sosial adalah suatu kondisi yang terlahir dari sebuah keadaan masyarakat yang tidak ideal, atau definisi masalah sosial yaitu keditaksesuaian unsur-unsur masyarakat yang dapat membahayakan kehidupan kelompok sosial. Masalah sosial merupakan suatu kondisi yang dapat muncul dari keadaan masyarakat yang kurang atau tidak ideal, maksudnya selama terdapat kebutuhan dalam masyarakat yang tidak terpenuhi secara merata maka masalah sosial akan tetap selalu ada di dalam kehidupan.

Menurut Jenssen, (1992) dalam Suharto. (1997: 154), masalah sosial adalah perbedaan antara harapan dan kenyataan atau sebagai kesenjangan antara situasi yang ada dengan situasi yang seharusnya. Oleh karena itu, masalah sosial muncul karena adanya ketidaksesuaian yang terjadi dimasyarakat. Sehingga hal tersebut menjadi sebuah masalah dan tentunya memerlukan solusi.

Dengan melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi di masyarakat, maka Aktivis Sosial Indonesia (AKSI Indonesia) hadir untuk memberikan alternatif kegiatan sosial yang berorientasi kemasyarakatan. Aktivis Sosial Indonesia, adalah

wadah bagi para aktivis, pelaku dan pemerhati sosial lintas generasi, latar belakang, profesi, maupun keahlian untuk mengabdikan dirinya dan bisa aktif berdedikasi dalam keterlibatannya mengatasi permasalahan sosial di masyarakat. Wadah ini terbentuk secara independen atas dasar keresahan bersama dibidang sosial pengabdian. Aktivis Sosial Indonesia (AKSIIndonesia) bertujuan sebagai wadah pemersatu para pelaku atau aktivis sosial yang ingin berbuat sesuai dengan latar belakang masing-masing.

Aktivis Sosial Indonesia resmi berdiri pada tanggal 25 September 2018 dan berpusat di Makassar. Aktivis Sosial Indonesia beranggotakan 160 orang yang tergabung dalam beberapa latar belakang bidang keahlian yaitu sosial pendidikan, sosial kesehatan, sosial ekonomi, sosial lingkungan, sosial teknologi dan informasi komunikasi. Aktivis Sosial Indonesia sampai saat ini tetap aktif dan telah melakukan beberapa perubahan permasalahan di masyarakat seperti pembinaan anak jalanan, anak terlantar, anak yang membutuhkan pendidikan, korban bencana, pemulung, kelompok minoritas dan pembinaan desa terpencil. Semua dilakukan dengan cara melakukan pola kolaborasi ke setiap masyarakat yang mampu berpartisipasi dari latar belakang yang berbeda. Berdasarkan dari kasus tersebut ada beberapa permasalahan yang sering AKSIIndonesia dapatkan dalam berinteraksi dengan masyarakat sosial diantaranya :

- a. Aktivis Sosial Indonesia sering terhambat dan lambat dalam proses pengambilan keputusan. Hal ini disebabkan oleh penyeleksian yang kurang tepat sedangkan jumlah relawan sosial dan penerima bantuan makin bertambah. Selain itu pihak dari AKSIIndonesia sering kekurangan

SDM dan gerakan secara langsung menjadi salah satu faktor terhambatnya kegiatan.

- b. Pengambilan keputusan yang bersifat subjektif akan terjadi jika pihak AKSIndonesia tidak mampu melakukan proses penyeleksian dengan waktu yang tepat. Karena kelemahan dari sistem yang diterapkan berakibat dalam melakukan proses keputusan kepada calon penerima bantuan maupun relawan.

Namun dari hasil analisis masalah tersebut perlu ada suatu inovasi baru guna membantu dalam mengatasi setiap permasalahan yang terjadi .Tapi sangat disadari jika tidak didukung dengan suatu sistem, apapun yang dilakukan tidak akan sampai pada khalayak ramai secara maksimal.

Olehnya itu, penulis berinisiasi untuk mewujudkan sistem dalam bentuk aplikasi melalui penelitian tugas akhir dengan judul 'Rancang Bangun Aplikasi AKSI (Aktivis Sosial Indonesia) Sebagai Media Pelayanan Publik Dengan Menggunakan *Framework CI (Code Igniter)*.'

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka fokus permasalahan yang dibahas yakni :Bagaimana merancang Aplikasi AKSI (Aktivis Sosial Indonesia) Sebagai Media Pelayanan Publik Dengan Menggunakan *Framework CI (Code Igniter)*.?

### **C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus**

Agar dalam pengerjaan skripsi ini dapat lebih terarah dan permasalahan tidak melebar maka fokus penelitian difokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berisi tentang berbagai informasi data kegiatan sosial dan kemanusiaan yang dapat di akses dimana dan kapan saja dengan memanfaatkan koneksi internet yang ada.
2. Aplikasi ini berjalan pada *teknologi* berbasis *Website* .
3. Data Aktivis Sosial Indonesia berupa berita kegiatan, aktivitas lembaga yang akan diinput dalam database yang terkait dengan informasi sosial baik individu kelompok dan universal.
4. Sistem ini berjalan dalam ruang lingkup kemanusiaan dan sosial masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan fokus penelitian maka adapun deskripsi fokus pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini terimplementasi terhadap semua perangkat yang berbasis web.
2. Aplikasi ini merupakan sebuah layanan browser dan terdiri dari URL yang terintegrasi melalui *website* .
3. Sistem ini menggunakan sistem code *igniter* (CI) untuk memudahkan dan meningkatkan pelayanan publik melalui website.
4. Sistem ini menampilkan kumpulan data informasi yang terdapat pada aplikasi Aktivis Sosial Indonesia .

#### ***D. Kajian Pustaka***

Kajian pustaka bertujuan untuk menarik persamaan dan perbedaan yang mendasar antara penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dan yang akan dilakukan peneliti. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

Menurut Waluya, B. (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat". Dalam penelitiannya ini di jelaskan bahwa adanya perubahan sosial di masyarakat itu berdampak kepada berbagai hal. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama sama membahas dan mendeskripsikan fakta-fakta permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya membahas tentang sosial memberikan nilai dalam memecahkan masalah dan juga berbagai masalah sosial yang berkembang, apakah itu namanaya fenomena, gejala, permasalahan dan fakta sosial.

Sumarnonugroho. (1991) dalam penelitiannya yang berjudul "Sistem Intervensi Kesejahteraan Sosial". Dalam penelitian ini di bahas bahwa gotong royong pada hakikatnya mempunyai sifat timbal balik untuk saling membantu. Gotong royong memenuhi dua fungsi, yang satu bersifat jaminan sosial dan yang kedua bersifat pekerjaan umum. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu mengatasi permasalahan sosial di masyarakat yang di kerjakan secara berkelompok, terstruktur dengan tujuan menciptakan kerja sama yang merata. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya membahas tentang fungsi kerja sama secara umum di masyarakat, sedangkan pada penelitian ini membahas tentang permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat yang di

lakukan oleh organisasi sosial dan di atur dalam sebuah sistem teknologi yang berbasis website dalam menjalankan kegiatan sosial di masyarakat.

Handayani dan Cristine Dewi. (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembangunan Sistem Informasi Klinik Gigi *Dental Smile* Menggunakan *Framework CodeIgniter*”. Dalam penelitian ini dibahas mengenai pembuatan sebuah sistem informasi berbasis *web* yang bertujuan untuk melakukan pengelolaan pendaftaran pasien, pengelolaan diagnose, pengelolaan tindakan medis, pengelolaan pegawai, pengelolaan proses pembayaran dan pengelolaan laporan untuk manajer yang dibangun dengan menggunakan *script* pemograman PHP dengan *Framework CodeIgniter*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sistem yang dibangun berbasis web wenggunakan framework codeigniter dan MySQL untuk database.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitan sebelumnya membahas tentang pengelolaan informasi seputar pelayanan kesehatan, sedangkan pada penelitian ini membahas tentang perancangan sistem pelayanan informasi kegiatan sosial.

Maniyeni (2017) dalam penelitiannya dengan judul “Pembuatan dan Perancangan Sistem *E-Letter* Berbasis *Web* dengan *Codeigniter* dan *Bootstrap*”. Tujuan dari pembuatan sistem yaitu dapat membantu admin dalam memudahkan proses pembuatan surat secara cepat dan pencatatan agenda surat keluar. Persamaan dari penelitian ini adalah sistem yang dibangun sama-sama menggunakan *framework codeigniter*. Perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya fokus pada penegelolaan surat masuk dan surat keluar, sedangkan penelitian ini

mengacu pada sistem pemberdayaan lembaga, kerja sama lembaga sosial, relawan sosial, komunitas sosial dan tim volunteer sosial.

### ***E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian***

#### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan sistem informasi berbasis *website* yang memberikan informasi pelayanan pada Aplikasi Aktivis Sosial Indonesia sebagai media pelayanan publik yang lebih mudah, akurat, terstruktur, cepat dan Informatif.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

##### **a. Kegunaan bagi dunia akademik**

Dapat menjadi suatu referensi yang berguna untuk kemajuan wawasan keilmuan pada perkembangan teknologi informasi yang akan datang.

##### **b. Kegunaan bagi pengguna**

- 1). Dapat memudahkan seluruh anggota Aktivis Sosial Indonesia dalam hal pengolahan data dan informasi pelayanan sosial.
- 2). Mengenalkan suatu sistem pendataan informasi pelayanan yang baik,
- 3). Mempermudah Aktivis Sosial Indonesia untuk melakukan pendataan informasi di media.
- 4). Mempermudah hubungan komunikasi antara anggota pengurus lembaga dengan volunteer maupun dengan relawan sosial.

c. Kegunaan bagi penulis

- 1). Dapat meningkatkan wawasan keilmuan teknologi,
- 2). Menenal dan memahami lebih jauh perkembangan perangkat lunak atau aplikasi pelayanan publik sosial berbasis website,
- 3). Mengetahui teknik mengembangkan perangkat lunak sistem informasi pelayanan publik sosial berbasis web.





## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### ***A. Rancang Bangun***

Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem kedalam bahasa pemograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan. Sedangkan pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman & Maxim, 2014). Sedangkan menurut Jogiyanto Hartono, perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem (Hartono, 2005).

Pengertian di atas membantu untuk menarik kesimpulan bahwa rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

#### ***B. Aplikasi***

adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut

dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

Aplikasi menurut Hartono dalam Syaripudin & Cahyana, (2015) adalah penggunaan dalam suatu komputer yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Hidayat dalam Syaripudin & Cahyana, (2015) mendefinisikan web sebagai kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar baik diam maupun gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing – masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi web adalah sebuah aplikasi yang dapat mengelola data dengan bahasa pemrograman tertentu dan memiliki tampilan atau fungsi tertentu.

### **C. Aktivis**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2002), pengertian aktivis adalah individu atau sekelompok orang (terutama anggota politik, sosial, buruh, petani, pemuda, mahasiswa, perempuan) yang bekerja aktif mendorong pelaksanaan sesuatu atau berbagai kegiatan di organisasinya. Artinya, dari definisi di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa aktivis merupakan orang yang bergerak untuk melakukan sebuah perubahan dan memiliki wadah sebagai alat untuk mencapai tujuan perubahan tersebut.

#### ***D. Sosial***

Sosial adalah bagian yang tidak utuh dari sebuah hubungan manusia sehingga membutuhkan sebuah pemakluman atas hal-hal yang bersifat rapuh didalamnya. Menurut Roucek dan Warren dalam Soekanto (2001) mengemukakan sosial adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok-kelompok. Menurut Soemardjan dan Solaeman Soemardi dalam Soekanto (2001) menyatakan bahwa sosial atau ilmu masyarakat ialah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan – perubahan sosial.

#### ***E. Media***

Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2002) : “Alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi yang terdiri antara lain buku, tape-recoder, kaset, video kamera, video recoder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Menurut Arsyad (2002), Sadiman dkk (1990) Mengatakan bahwa media bentuk jamak dari kata medium yang merupakan kata yang berasal dari bahasa katin medius, yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan software atau alat hardware.

#### ***F. Pelayanan Publik***

Pelayanan publik tidak terlepas dari masalah kepentingan umum, yang menjadi asal-usul timbulnya istilah pelayanan publik. Perkembangan globalisasi mengenai teknologi informasi membawa seluruh Instansi, Lembaga, Badan, Dinas

serta Kantor Pemerintahan menuju perubahan-perubahan terhadap sikap mengenai cara memberikan pelayanan publik yang efektif dan efisien. Kemajuan teknologi yang sangat pesat ini menyebabkan pengaruh sangat besar pada semua bidang, yaitu dalam pelayanan teknologi informasi pada suatu instansi atau lembaga. Pelayanan sangat dibutuhkan oleh setiap manusia, dapat juga dikatakan bahwa pelayanan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Pelayanan merupakan suatu pemecahan permasalahan antara manusia sebagai konsumen dan perusahaan sebagai pemberi atau penyelenggara pelayanan. Pelayanan adalah suatu kegiatan atau urutan kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antara seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan.

Pelayanan merupakan serangkaian kegiatan, karena itu pelayanan juga merupakan suatu proses. Sebagai proses, pelayanan berlangsung secara rutin dan berkesinambungan yang meliputi seluruh kehidupan orang dalam masyarakat (Moenir, 2000; 17).

Jadi, pelayanan publik adalah pemberian jasa baik oleh lembaga, pihak swasta atas nama instansi terkait atau pun pihak swasta kepada masyarakat, guna memenuhi kebutuhan atau kepentingan masyarakat.

#### ***G. Website***

Pengertian website menurut Hakim Lukmanul adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Gabungan atas

semua situs yang dapat diakses publik di Internet disebut pula sebagai *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs Internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (e-mail), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersial tertentu (Hakim Lukmanul, 2004).

Sebuah halaman web merupakan berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasa (plain text) yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi-instruksi berbasis HTML atau XHTML, kadang-kadang pula disisipi dengan sekelumit bahasa skrip. Berkas tersebut kemudian diterjemahkan oleh peramban web dan ditampilkan seperti layaknya sebuah halaman pada monitor komputer. Halaman-halaman web tersebut diakses oleh pengguna melalui protokol komunikasi jaringan yang disebut sebagai HTTP, sebagai tambahan untuk meningkatkan aspek keamanan dan aspek privasi yang lebih baik, situs web dapat pula mengimplementasikan mekanisme pengaksesan melalui protokol HTTPS.

#### **H. Framework**

*Framework* adalah kumpulan intruksi-intruksi yang dikumpulkan dalam *class* dan *function-function* dengan fungsi masing-masing untuk memudahkan

*developer* dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan *syntax* program yang sama berulang-ulang serta dapat menghemat waktu (Sidik, 2012). *Framework* aplikasi mendefinisikan arsitektur aplikasi sehingga penambahan fungsi-fungsi lain dapat dilakukan dengan menambah modul-modul tanpa perlu memodifikasi kode program yang sudah ada (kecuali file-file konfigurasi). Pada umumnya *framework* perangkat lunak didesain secara berorientasi objek sehingga desain dan programnya tersedia sebagai *class-class abstract* (Basuki, 2010)

Beberapa keuntungan yang didapat dalam penggunaan *framework* adalah :

- a. Menghemat waktu pengembangan.
- b. Penggunaan ulang program/kode.
- c. Bantuan komunitas.
- d. Kumpulan program terbaik (Hidayatullah dan Kawistara, 2015).

### **I. Code Igniter**

*Code Igniter* adalah salah satu *Framework* PHP yang didalamnya terdapat fitur-fitur lengkap aplikasi *web* dimana fitur-fitur tersebut sudah dikemas menjadi satu. Selain itu, *Code Igniter* juga banyak digunakan khususnya *developer web* untuk mengembangkan aplikasi berbasis webnya tersebut. *Code Igniter* menggunakan konsep MVC (*Model View Controller*) yang merupakan suatu metode yang memisahkan *data logic* (*Model*) dari *presentation logic* (*View*) dan *process logic* (*Controller*) atau secara sederhana adalah memisahkan antara desain *interface*, data, dan proses.

a. Model

Model mengelola basis data (RDBMS) seperti MySQL ataupun Oracle RDBMS. Model berhubungan dengan database sehingga biasanya dalam model akan berisi *class* ataupun fungsi untuk membuat (*create*), melakukan pembaruan (*update*), menghapus data (*delete*), mencari data (*search*), dan menampilkan data (*select*) pada *database*.

b. View

*View* adalah bagian *User Interface* atau bagian yang nantinya merupakan tampilann untuk *end-user*. *View* bisa berupa halaman html, css, rss, javascript, jquery, ajax, dan lain-lain. *View* hanya menampilkan data-data hasil dari model dan *controller*.

c. Controller

*Controller* adalah penghubung antara model dan *view*, maksudnya ialah karena model tidak dapat berhubungan langsung dengan *view* begitupun sebaliknya, jadi *controller* inilah yang digunakan sebagai jembatan keduanya. Sehingga tugas *controller* adalah sebagai pemrosesan data atau alur logic program, menyediakan variable yang akan ditampilkan di *view*, pemanggilan model sehingga model dapat mengakses *database*, *error handling*, validasi atau *check* terhadap suatu inputan (Hidayatullah dan Kawistara, 2015).

## J. Web Server Xampp

*Web server* adalah tempat dimana kita menyimpan aplikasi *web* kemudian mengaksesnya melalui internet. Setiap perubahan, kecil maupun besar akan di *upload* ke *web server* baru dan setelah itu diperiksa perubahan yang terjadi apakah

sudah sesuai keinginan atau belum. Selain itu dibutuhkannya *web server* ini adalah karena untuk *server side script* seperti PHP, pemeriksaan baru akan tampil jika menggunakan *web server*. Saat ini *web server* yang sangat terkenal adalah Apache. Apache sebenarnya merupakan salah satu proyek dari sebuah yayasan yang memiliki banyak proyek *software* gratis untuk digunakan oleh banyak orang. Yayasan itu bernama *The Apache Software Foundation*.

Salah satu aplikasi dari *web server* Apache adalah XAMPP. XAMPP *support* untuk banyak sistem operasi seperti Windows, Linux, Mac, dan Solaris sehingga tidak masalah ketika berpindah-pindah sistem operasi. Kata XAMPP sendiri berasal dari :

- a. X yang berarti *cross platform* karena XAMPP bisa dijalankan di berbagai sistem operasi.
- b. A yang berarti Apache sebagai *web server*-nya.
- c. M yang berarti MySQL sebagai *Database Management System* (DBMS)-nya.
- d. PP yang berarti PHP dan Perl sebagai bahasa yang didukungnya (Hidayatullah dan Kawistara, 2015).

#### **K. Aktivis Sosial Indonesia (AKSI)**

Aktivis Sosial Indonesia (AKSI) adalah wadah bagi para aktivis, pelaku, pemerhati sosial lintas generasi, latar belakang, profesi, maupun keahlian untuk mengabdikan dirinya dan bisa aktif berdedikasi dalam keterlibatannya mengatasi permasalahan sosial di masyarakat. Melalui keterlibatan



ini, diharapkan dapat meretasi permasalahan di masyarakat terutama kepada para pemuda dapat berkontribusi secara positif untuk pengembangan lembaga. Terlibat dalam kegiatan tanggung jawab sosial juga dilihat sebagai menawarkan mereka alternatif untuk kegiatan yang merusak, seperti penyalahgunaan narkoba dan alkohol. Ide tanggung jawab sosial bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial pemuda untuk menghargai masyarakat, lingkungan dan partisipasi mereka dalam proses sosial dan politik. Tanggung jawab sosial pemuda melibatkan pengembangan rasa komitmen terhadap lembaga. Dari komitmen ini, para pemuda kemudian dapat terlibat dalam kegiatan-kegiatan seperti mengorganisir kampanye seputar isu-isu kemasyarakatan tertentu, merawat tunawisma, orang sakit atau lanjut usia. Pemuda yang berpartisipasi dalam kegiatan tersebut telah ditemukan untuk menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik dalam cara mereka berinteraksi dengan orang lain di lembaga. Mereka juga memiliki tingkat kesadaran sipil dan keterampilan pemecahan masalah yang lebih tinggi. Terlibat dalam kegiatan tanggung jawab sosial juga meningkatkan peluang karir dan prestasi peduli sosial di masyarakat. Dengan melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi di masyarakat, maka Aktivis Sosial Indonesia (AKSI Indonesia) hadir untuk memberikan alternatif kegiatan sosial yang berorientasi kemasyarakatan. Wadah ini terbentuk secara independen atas dasar keresahan bersama di bidang sosial pengabdian. Aktivis Sosial Indonesia (AKSI Indonesia) bertujuan sebagai wadah pemersatu para pelaku atau aktivis sosial yang ingin berbuat sesuai dengan latar belakang masing-masing. Aktivis Sosial Indonesia Resmi berdiri pada tanggal 25 September 2018 dan berpusat di Makassar. Aktivis Sosial Indonesia beranggotakan

120 orang yang tergabung dalam beberapa latar belakang bidang keahlian yaitu sosial pendidikan, sosial kesehatan, sosial ekonomi, sosial lingkungan, sosial teknologi dan informasi komunikasi. Aktivis Sosial Indonesia di bangun oleh hampir semua kampus di Makassar bahkan dari beberapa kalangan sipil lainnya untuk meberikan kontribusi dan berperan aktif sebagai relawan sosial di masyarakat (AKSI Indonesia).

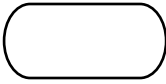

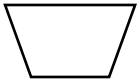




Aktivis Sosial Indonesia sangat sentral dalam melibatkan pemuda untuk bertanggung jawab dalam mengatasi permasalahan sosial yang harus terstruktur dengan baik dan disengaja. Organisasi yang ingin bermitra dengan pemuda harus mempertimbangkan untuk menyertakan sebanyak mungkin pemangku kepentingan. Ini termasuk staf, organisasi laba dan nirlaba dan masyarakat. Membuat inisiatif hidup dengan ide, dukungan formal, dan pendanaan. Penting juga untuk melibatkan para pemuda dalam posisi kepemimpinan dan memungkinkan mereka berpartisipasi dalam pengambilan keputusan. Ini lebih dari sekedar menjadi sukarelawan karena menanamkan keterampilan dan mengembangkan mereka sebagai pemimpin. Aktivis sosial Indonesia sedapat mungkin terlibat untuk mempraktekkan tanggung jawab sosial baik secara lokal, nasional maupun internasional di masyarakat. Hadirnya lembaga ini bisa berkontribusi untuk menghubungkan masyarakat dan terlibat langsung dalam mengatasi permasalahan sosial (AKSI Indonesia).

## L. Daftar Simbol

### 1. Daftar Simbol Flowmap Diagram

Flowmap atau bagan alir menurut Jogiyanto (Najamuddin, 2018) adalah bagan yang menunjukkan setiap unsur aliran di dalam program. Flowmap ini berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan symbol-simbol tertentu

Tabel II.1 Daftar Simbol *Flowmap* Diagram







Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator Awal atau Akhir Program	Simbol untuk memulai atau mengakhiri program
	Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa input dan output pada proses manual dan proses berbasis computer
	Proses manual	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara manual
	Proses computer	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara komputer
	Arah aliran data	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem
	Penyimpanan manual	Menunjukkan media penyimpanan data / informasi secara manual
	Data	Simbol input/output digunakan untuk mewakili data input/output

## 2). Daftar Simbol *Use Case Diagram*

*Use case diagram* menurut Booch (Syahrawi, 2017) merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

*Use case diagram* menurut Jogiyanto (Najamuddin, 2018) merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

Tabel II.2 Daftar Simbol *Use Case Diagram* Jogiyanto (Najamuddin, 2018)

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case
	Use case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu actor
	Sistem	Menspesifikasikan paket yang menampilkan system secara terbatas menggambarkan relasi
	Unidirectional Association	Menggambarkan relasi secara actordengan use case dan proses berbasis computer
	Dependencies instantitates	Menggambarkan kebergantungan (dependences) antaritem dalam diagram
	Generalization	Menggambarkan relasi lanjut antar use case atau menggambarkan struktur pewarisanantar actor

### 3). Daftar Simbol Class Diagram

Class Diagram menurut Jogiyanto (Najamuddin, 2018) merupakan diagram yang menggambarkan bagian struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem yang tertentu.

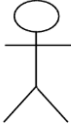



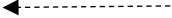
Simbol	Nama	Keterangan
	Class	Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Terdiri atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class
	Association	Menggambarkan relasi asosiasi
	Composition	Menggambarkan relasi komposisi
	Dependencies	Menggambarkan relasi dependensi
	Aggregation	Orang atau divisi yang terikat dalam suatu sistem

Tabel II.3 Daftar Simbol *Class Diagram* (Najamuddin, 2018).

#### 4). Daftar Simbol Sequence Diagram

Sequence menurut Jogiyanto dalam Najamuddin, (2018) diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem berupa message terhadap waktu.




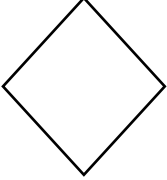
Tabel II.4 Daftar Simbol Sequence Diagram


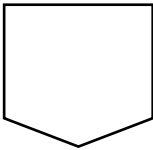
Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Terikat dalam suatu system
	Object Lifeline	Menyatakan kehidupan suatu sistem dalam basis waktu
	Activation	Menyatak object dalam keadaan aktif dan beriteraksi
	Message	Menyatakan arah tujuan antara object lifeline
	Return	Kembali antar object Lifeline

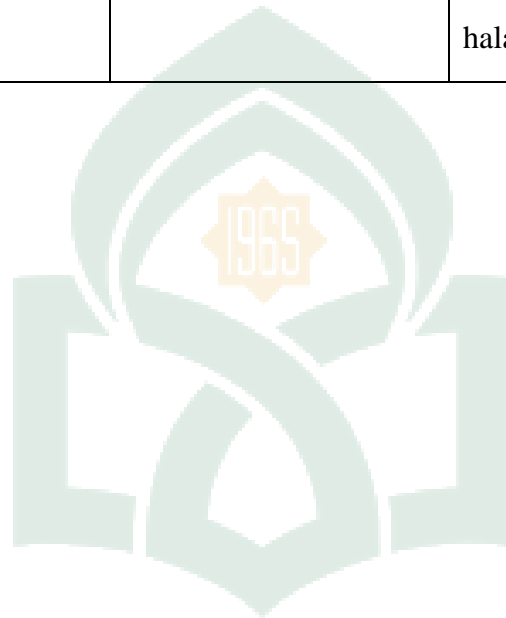
### 5). Daftar Simbol Activity Diagram

Activity Diagram menurut Jogiyanto (Najamuddin, 2018) adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung 25 aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Diagram ini dapat digunakan untuk Menjelaskan setiap proses bisnis dan alur kerja operasional secara berkala demi setiap langkah dari komponen suatu sistem.

Tabel II.5 Simbol Flowchart (Latif , 2016)

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator	Menunjukkan awal dan akhir suatu alur program Flowchart
	Read/Write	Menunjukkan sumber data yang akan diproses/ data yang akan dicetak
	Proses	Menunjukkan proses seperti perhitungan aritmatik, penulisan suatu formula
	Decision	Menunjukkan suatu proses evaluasi atau pemeriksaan terhadap nilai data dengan operasi relasi
		Menunjukkan Sub Program yang akan

	Sub program	diproses berupa procedure atau fuction
	Off page connector	Menunjukkan tanda sambungan dari suatu flowchart untuk beda halaman kertas



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
 M A K A S S A R



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### ***A. Jenis dan Lokasi Penelitian***

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang dilakukan di Sekretariat AKSI Indonesia JL.Malino, Borongloe, Bontomarannu Kabupaten Gowa .

##### ***B. Pendekatan Penelitian***

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian saintifik yaitu pendekatan penelitian berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

##### ***C. Sumber Data***

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan Observasi dan wawancara dengan anggota, volunteer, kelompok sosial, relawan, masyarakat sosial dan seluruh keluarga besar Aktivis Sosial Indonesia. Selain itu data juga diperoleh dari buku pustaka tentang pembuatan aplikasi berbasis website, jurnal penelitian terdahulu, skripsi terdahulu yang memiliki keterkaitan pada penelitian ini dan sumber-sumber data online dan internet yang dapat dijadikan sebagai referensi.

#### ***D. Metode Pengumpulan Data***

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni :

##### **1. Observasi**

Metode Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan memperhatikan objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung serta mengadakan pencatatan tentang hasil pengamatan tersebut secara sistematis. Kegiatan observasi yang dilakukan di lembaga Aktivis Sosial Indonesia dengan cara mengamati bagaimana proses kegiatan yang dilakukan Aktivis Sosial Indonesia. Observasi dilakukan untuk mengetahui kualitas perangkat lunak pada aspek *reliability* dan *efficiency*.

##### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan Suhardi Hasjum selaku ketua umum Aktivis Sosial Indonesia yang bertanggung jawab terhadap seluruh anggota dan pengurus lembaga Aktivis Sosial Indonesia. Wawancara bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang terjadi, sistem yang dibutuhkan sebagai solusi permasalahan tersebut dan kebutuhan sistem.

##### **3. Studi Literatur**

Studi Literatur adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan seperti buku, jurnal, atau skripsi.

### ***E. Instrumen Penelitian***

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu :

#### **1. Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan mengumpulkan data pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- 1). Laptop Lenovo Idepad TM-110 Intel Inside Ram 4GB.
- 2). Smartphone MI Redmi Not 4X.
- 3). Harddisk 320 GB.
- 4). Flashdisk Toshiba 16 GB.

#### **2. Perangkat Lunak**

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- 1). Sublime Text 3 (Text Editor untuk *scripting*).
- 2). XAMPP (Web Server yang berdiri sendiri (*Localhost*)).
- 3). MySQL (Manajemen Basis Data SQL).
- 4). Code Igniter (Framework PHP dengan model MVC).
- 5). Windows 10 Pro 32-bit.
- 6). Chrome Browser.

## ***F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data***

### **1. Pengolahan Data**

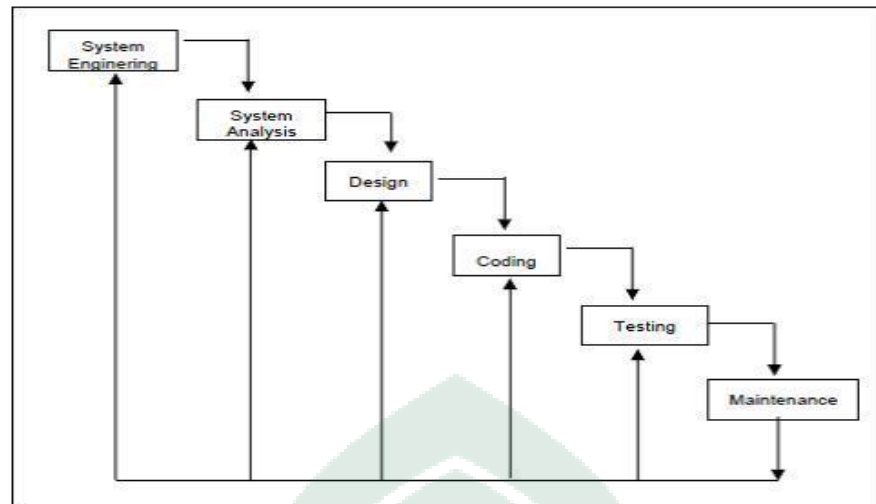
Pengolahan data diartikan sebagai proses mengartikan data-data lapangan yang sesuai dengan tujuan, rancangan dan sifat penelitian.

### **2. Analisis Data**

Teknik analisis data bertujuan menguraikan dan memecahkan masalah berdasarkan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

## ***G. Metode Perancangan Sistem***

Pada penelitian ini metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah *waterfall*. Metode ini merupakan proses yang terus berulang, karena karakteristik perangkat lunak yang membutuhkan pemeliharaan dan pengembangan berkelanjutan agar perangkat lunak tidak kadalruasa. Dalam proses pemeliharaan dilakukan koreksi kesalahan, adaptasi kebutuhan, peningkatan kemampuan atau fungsi dan bentuk pencegahan lainnya agar perangkat lunak tersebut tidak kadalruasa.



*Gambar III.1 Model Waterfall (Pressman, 2008)*

Berikut ini adalah penjelasan dari beberapa tahapan proses model *Waterfall*.

### **1. System Engenering**

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

### **2. System Analysis**

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

### **3. Design**

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

### **4. Coding**

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

### **5. Testing**

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

### **6. Maintenance**

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur

yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

#### ***H. Teknik Pengujian Sistem***

Merupakan proses pengekseskusan sistem perangkat lunak dalam menentukan apakah sistem perangkat Pengujian sistem lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada baris program yang dapat menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak. Adapun sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah dengan menggunakan pengujian *blackbox* dan *whitebox testing*.

*BlackBox testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan skode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Rosa dan M. Shalahuddin, 2015).

*WhiteBox testing (glass box)* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara *procedural* untuk membagi

pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Penentuan kasus uji disesuaikan dengan struktur sistem, pengetahuan mengenai program digunakan untuk mengidentifikasi kasus uji tambahan (Agustini, 2014).



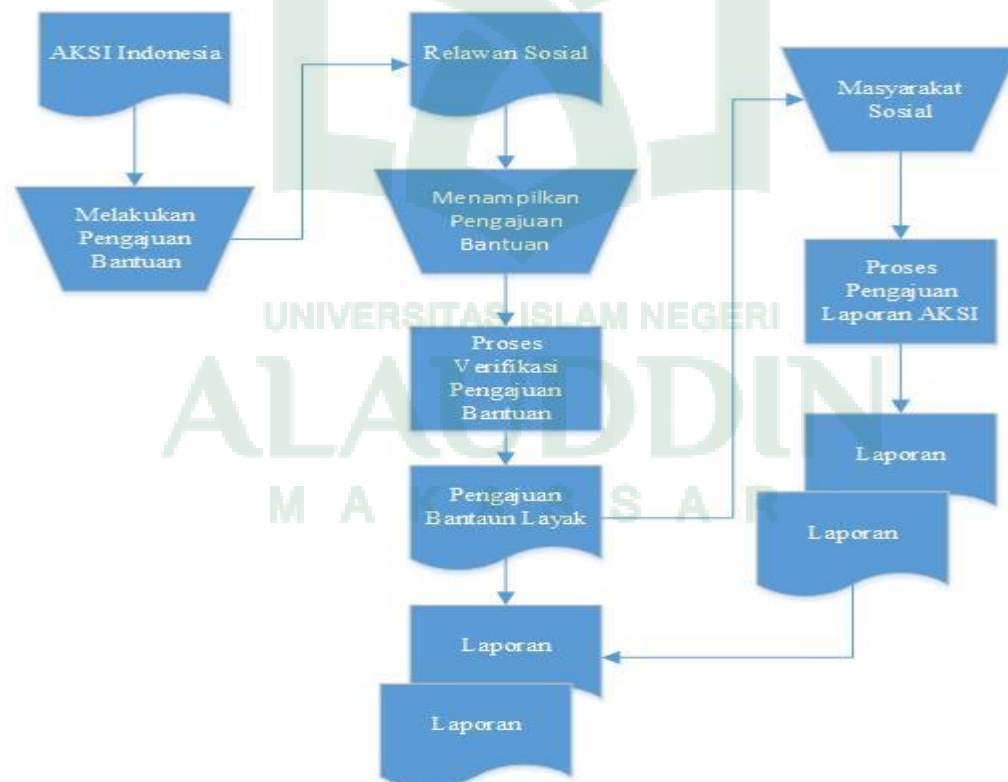


## BAB IV

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### A. Analisis System Engnering

Analisis system *engenering* dapat didefinisikan sebagai pengembangan sistem komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Adapun analisis AKSI Indonesia yang sedang berjalan perlu di perjelas dalam flowmap berikut :



Gambar IV.1 Flowmap diagram yang sedang berjalan

Pada gambar IV.1 diatas menjelaskan tentang proses kerja sama dengan relawan dan masyarakat sosial pada Aktivis Sosial Indonesia. Mulai dari pengajuan uji kelayakan menjadi relawan, pengajuan dana kemudian admin Aktivis Sosial Indonesia yang akan memproses, pengajuan yang di masukkan tersebut diseleksi sesuai kriteria dan ketentuan AKSIndonesia. Setelah mengikuti seleksi dan dianggap layak diterima maka akan dimusyawarakan untuk melakukan tindakan selanjutnya dan di Acc, kemudian data yang masuk dibuatkan laporan untuk dilihat oleh seluruh relawan AKSIndonesia.

### **1. Analisis System Engenering Non-Fungsional**

Analisis ini menggambarkan dan memperjelas kebutuhan sistem yang menitik beratkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem, diantaranya kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, serta pengguna sistem (*user*). Sebagai bahan analisis kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sisten atau aplikasi yang akan diterapkan.

#### **a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Analisis ini terdiri dari spesifikasi minimum perangkat lunak yang dipakai dalam membangun dan mengimplementasikan aplikasi atau sistem ini, yaitu :

- 1) Sistem Operasi Windows 10 64 bit
- 2) Google
- 3) Sublime Text
- 4) Xampp win 64 bit

#### b. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut ini spesifikasi perangkat keras minimum yang mendukung aplikasi atau sistem ini dengan baik, yaitu :

*Processor* : Kapasitas minimum 3.1GHz

Memori : Memori Ram 4 GB

VGA : NVIDIA

Hardisk : , Memory HDD 500GB

#### c. Analisis Pengguna Sistem (*user*)

Analisis pengguna sistem ini yang dimaksud untuk mengetahui aktor yang terlibat dalam menjalankan sistem. Aplikasi atau sistem ini menggunakan *platform* teknologi yang bergerak (*website*). Adapun analisis pengguna yang dimaksud adalah :

- 1) Pengguna (*user*) aplikasi ini menggunakan internet, jadi pengguna harus memiliki koneksi internet yang bersifat *online*.
- 2) Pengguna (*user*) memulai aplikasi dengan registrasi terlebih dahulu.
- 3) Pengguna (*user*) menjadi pengeksekusi penting dalam aplikasi ini.

## 2. Analisis System Fungsional

Meliputi proses yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan.

#### a. Analisis *Engenering* Sistem

Sebelum melakukan perancangan sistem, terlebih dahulu dilakukan analisis *Engenering* sistem yaitu dengan cara mewawancara terhadap responden. Hal ini agar dapat mengatasi ketidaksesuaian antara aplikasi yang dirancang dengan kebutuhan pengguna. Adapun yang dibutuhkan mengenai semua sistem yang berjalan di dalam aplikasi atau sistem ini antara lain :

- 1) Menampilkan informasi aplikasi yang mampu memberikan informasi tentang penjelasan arti istilah sosial atau istilah kemanusiaan yang dicari pengguna.
- 2) Menampilkan informasi aktivitas sosial sebagai media untuk menyalurkan aspirasi pengguna.
- 3) Menampilkan informasi aplikasi yang dilengkapi dengan fitur seputar kegiatan.
- 4) Menampilkan orang-orang yang sering terklibat dalam kegiatan sosial.

#### b. Analisis *Engenering* Data

Setalah semua melakukan proses analisis *engenering* sistem, maka akan selanjutnya adalah analisis *engenering* data. Analisis ini bertujuan untuk memudahkan dalam perancangan infromasi antara lain :

#### 1) Data Pengguna (*user*)

Data user ini sebagai data penting untuk mengenali semua aktivitas kegiatan melalui sistem aplikasi ini.

#### 2) Data Kegiatan Lembaga

Data ini berfungsi untuk sistem mengenali semua bentuk kegiatan lembaga yang masuk dalam kategori apa dan informasi apa yang dimiliki lembaga ini agar informasi dapat dikenali secara menyeluruh.

#### 3) Data Penginformasi Kegiatan yang Terjadwal

Dengan data ini kita bisa mengakses atau mencari kegiatan yang terjadwal tersebut, agar pihak yang bersangkutan atau pihak yang berkewajiban bisa mengetahui secara langsung bentuk kegiatan lembaga .

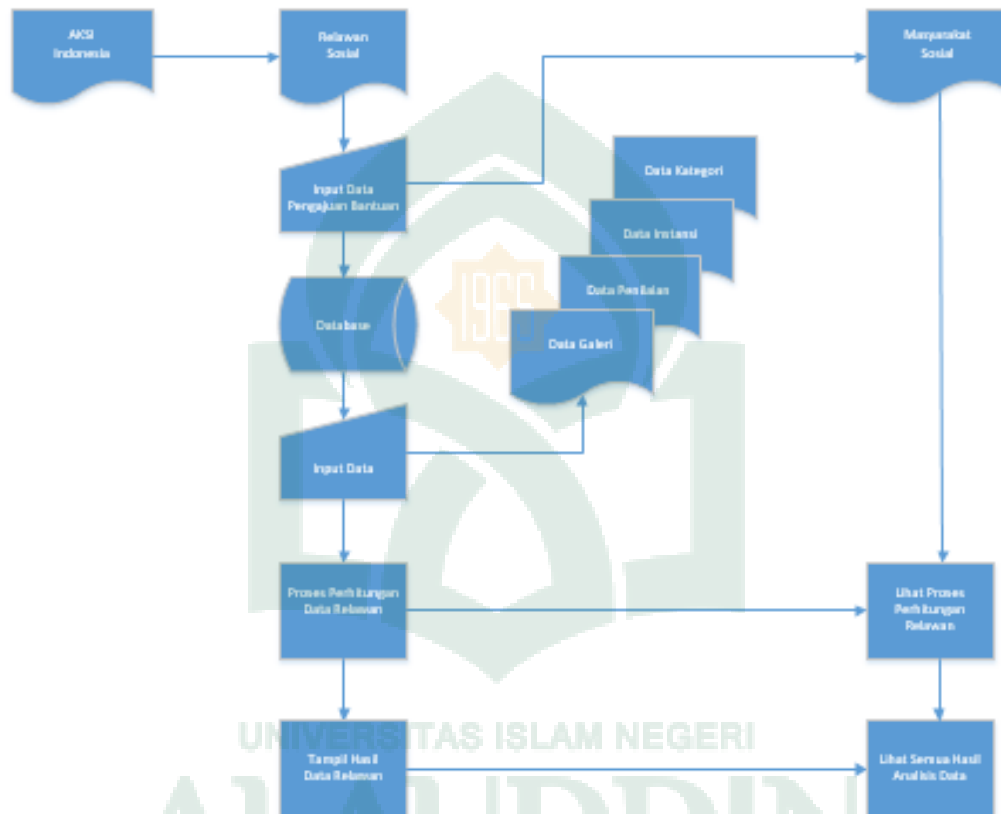
#### 4) Data Relawan, volunteer dan Tim Sosial

Data ini agar setiap orang yang terlibat dapat imbalan sama orang yang mau memberikan imbalan dan orang-orang tersebut tetap semangat dalam berbuat kebaikan .

### ***B. Analisis Sistem Aplikasi Yang Diusulkan***

Analisis sistem menurut Harton (Mahaseptiviana dkk, 2014) adalah dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi dan mengidentifikasikan permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang

diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya dan sistem yang berjalan dapat sesuai yang peneliti inginkan untuk berguna untuk penggunaanya. Adapun sistem yang akan di usulkan adalah:



Gambar IV.2 Flowmap diagram sistem yang diusulkan

Pada gambar IV.2 diatas menjelaskan tentang proses penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan pada Aktivis Sosial Indonesia. Bagian sistem tersebut terdiri atas analisis, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelemahan sistem.

## 1. Analisis Masalah

Sistem aplikasi ini adalah memiliki sistem yang dapat memudahkan para tim relawan sosial dan masyarakat sosial dalam mencari atau memudahkan temuannya dengan cara memberikan informasi lembaga. Membuat lebih mudah untuk, mengintegrasikan dan mendistribusikan informasi terbaru secara tepat, perlindungan privasi pribadi, dan perlindungan sosial kemanusiaan yang fokus pada nilai-nilai intelektual. Dari hasil analisa masalah diatas penulis menyimpulkan ada beberapa kelemahan yang terjadi pada proses system Aktivis Sosial Indonesia yang sedang berjalan saat ini yaitu :

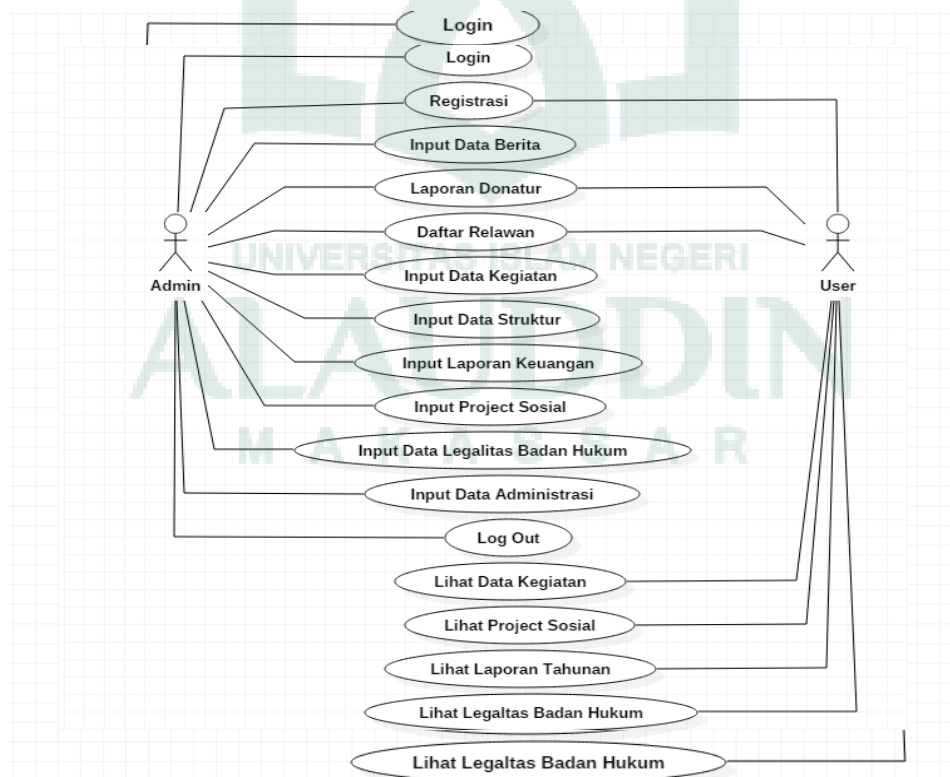
1. Pendataan relawan sosial masih kurang cepat dan terstruktur dengan baik,
2. Penyimpanan data (database) Aktivis Sosial Indonesia yang masih manual yang dapat mengakibatkan banyaknya data yang tercecer,
3. Pengelolaan data Aktivis Sosial Indonesia masih kurang terstruktur dan cenderung lambat,
4. Belum ada informasi seputar aktivitas sosial atau kegiatan sosial sebagai media untuk menyalurkan aspirasi masyarakat sosial..

Dari masalah sistem yang berjalan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem tersebut belum efektif dalam membantu proses pengelolaan sistem informasi Aktivis Sosial Indonesia pada masyarakat luas sehingga perlu sistem yang dapat memudahkan proses pengelolaan tersebut.

### C. Perancangan Desain Sistem

#### 1. Use Case Diagram

*Use case diagram* menurut Booch (Syahrawi, 2017) merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. *Use case diagram* ini dapat digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut dan yang paling ditekankan dalam diagram ini ialah “apa” yang harus diperbuat oleh sistem aplikasi ini dan bukan “bagaimana”.



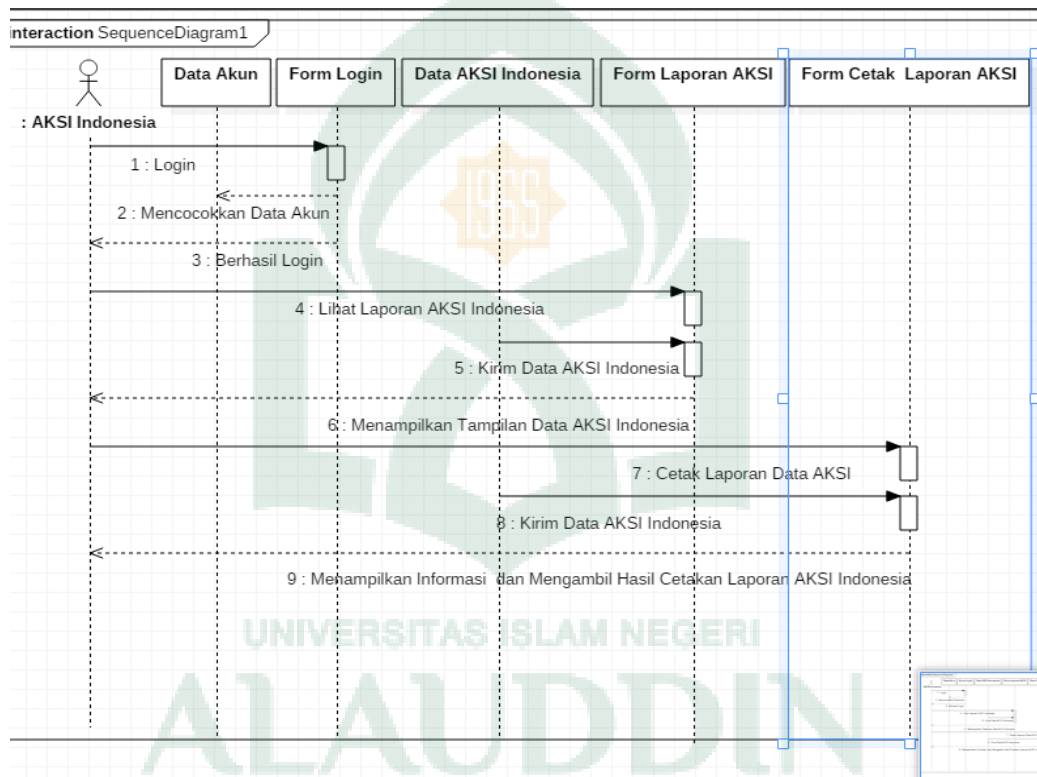
Gambar IV. 3 *Use Case Diagram* Sistem Aplikasi yang akan berjalan



## 2. Sequence Diagram

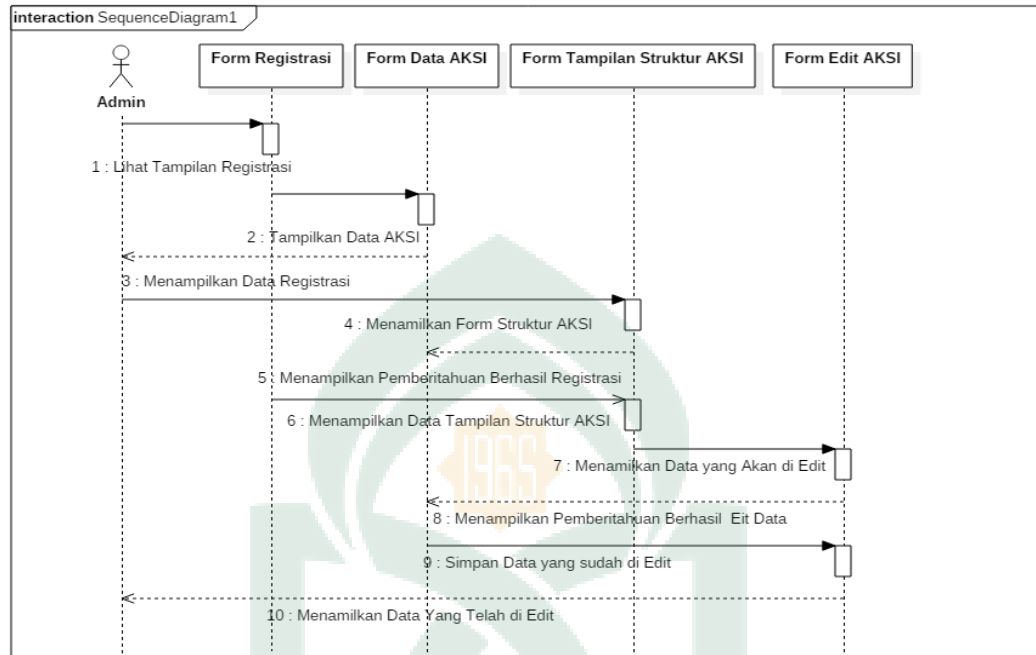
*Sequence* menurut Jogiyanto (Najamuddin, 2018) diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem berupa *message* terhadap waktu.

### a. Squeance Diagram Melihat Alur Data Aktivist Sosial Indonesia



Gambar IV. 4 *Squeance* Diagram Melihat Alur Data Aktivist Sosial Indonesia

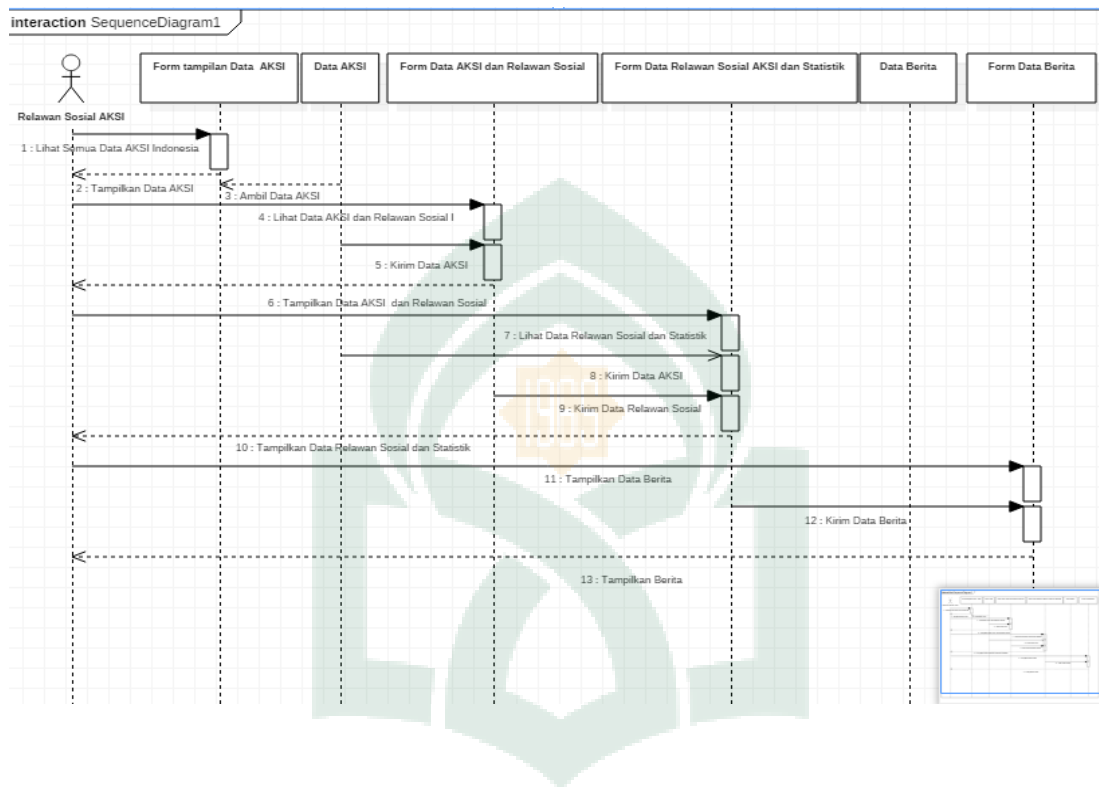
**b. Squeance Diagram Data Relawan Sosial AKSI Indonesia**



Gambar IV. 5. Squeance Diagram Data Relawan AKSI Indonesia

c. *Squeance* Diagram Alur Data AKSI dan Relawan Sosial AKSI

Indonesia

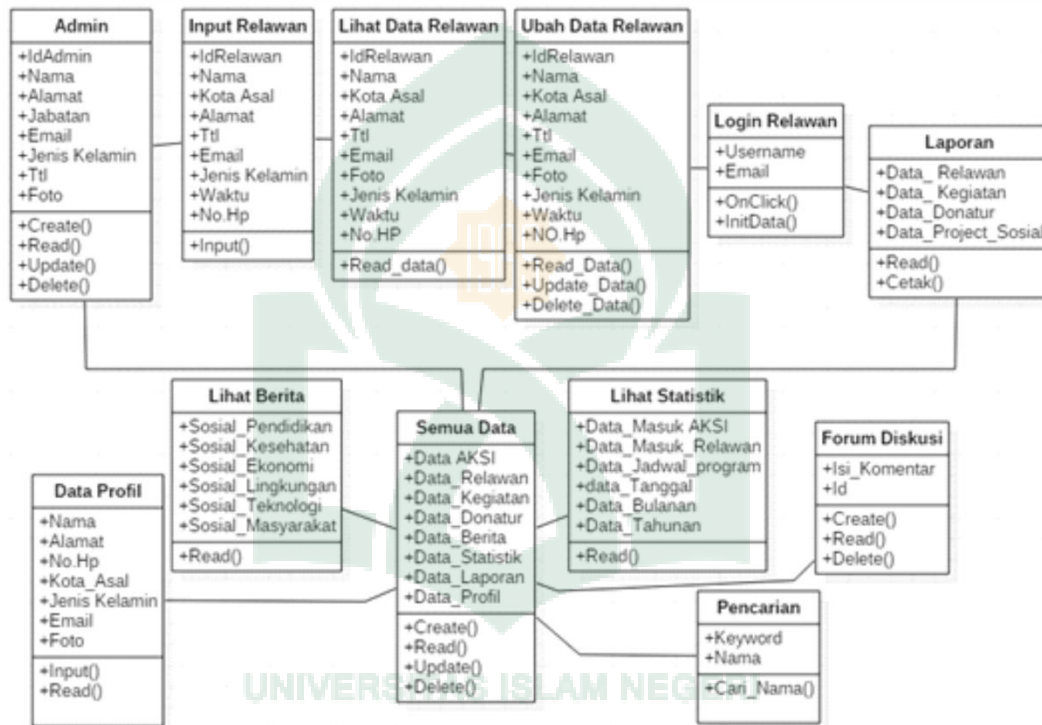


Gambar IV.6. *Squeance* Diagram Alur Data AKSI dan Relawan Sosial

ALAUDDIN  
MAKASSAR

### 3. Class Diagram

*Class Diagram* menurut Jogiyanto (Najamuddin, 2018) merupakan diagram yang menggambarkan bagian struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem yang tertentu.



Gambar IV.7. *Class Diagram* AKSI dan Relawan Sosial Indonesia

#### 4. Perancangan DataBase

Perancangan database adalah perancangan tempat penyimpanan data yang dimana Setiap satu penyimpanan data itu disebut satu file yang digambarkan dalam bentuk tabel yang saling terikat satu sama lain. Database yang akan dibuat dalam perancangan system ini yaitu dengan menggunakan MySQL (Rafles, 2018). Berikut bentuk dari tabel database yang akan dirancang oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

a). TabelAkun (tbl\_akun)

Tabel IV.1 Tabel Akun (tbl\_akun)

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	Id_Akun	Int (11)	Primary Key, Auto Increment
2	Nama	Varchar (30)	
3	Nama_Pengguna	Varchar (30)	
4	Pasword	Varchar (30)	
5.	Kategori	Enum	'Admin','AKSI','Relawan Sosial'

Tabel IV.2 Tabel Relawan sosial AKSI

No	Field Nama	Tipe Data	Keterangan
1	<i>Id_Relawan</i>	Int (11)	Primary Key, Auto Increment
2	Nama	Varchar (50)	
3	Kota_Asal	Varchar (50)	
4	Status	Varchar (50)	
5	Alamat	Varchar (50)	

Tabel IV.3 Tabel Volunter Sosial AKSI

No	Field Name	Tipe data	Keterangan
1	Id_Name	Int (11)	Primary Key,Auto Increment
2	Field_Name	Varchar (50)	
3	Kota_Asal	Varchar (50)	
4	Status	Varchar (50)	
5	Alamat	Varchar (50)	

Tabel IV.4 Tabel Biodata AKSI

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	Id_Biodata	Int (12)	Primery key, Auto Increment
2	Nama	Varchar (50)	
3	Jabatan	Varchar (50)	
4	TTL	Varchar (50)	
5	Agama	Varchar (20)	
6	Jenis Kelamin	Enum	'Laki-Laki', 'Perempuan'
7	Golongan	Varchar (50)	
8	Alamat	Varchar (100)	
9	Status	Varchar (50)	
10	Pekerjaan	Enum	'Admin', 'AKSI', 'Relawan'
11	No.Hp	Int (30)	
12	Email	Varchar (50)	
13	Foto	Varchar (59)	

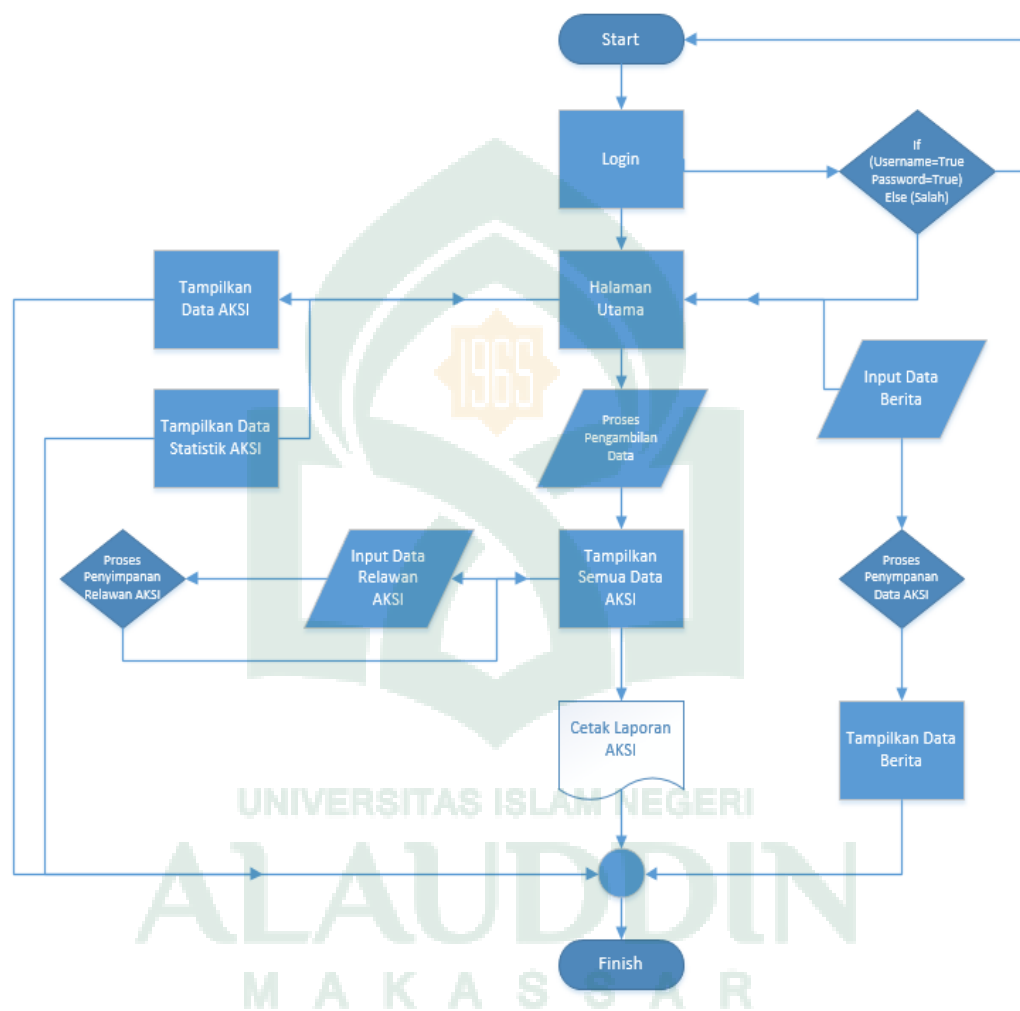
Tabel IV.5 Tabel Berita AKSI

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	Id Berita	Int (11)	Primery Key, Auto Increment
2	Nama	Varchar (50)	
3	Contact	Varchar (50)	
4	Tanggal Mulai	Varchar (50)	
5	Tanggal Berakhir	Varchar (100)	
6	Lokasi	Varchar (50)	
7	Keterangan	Text (100S)	



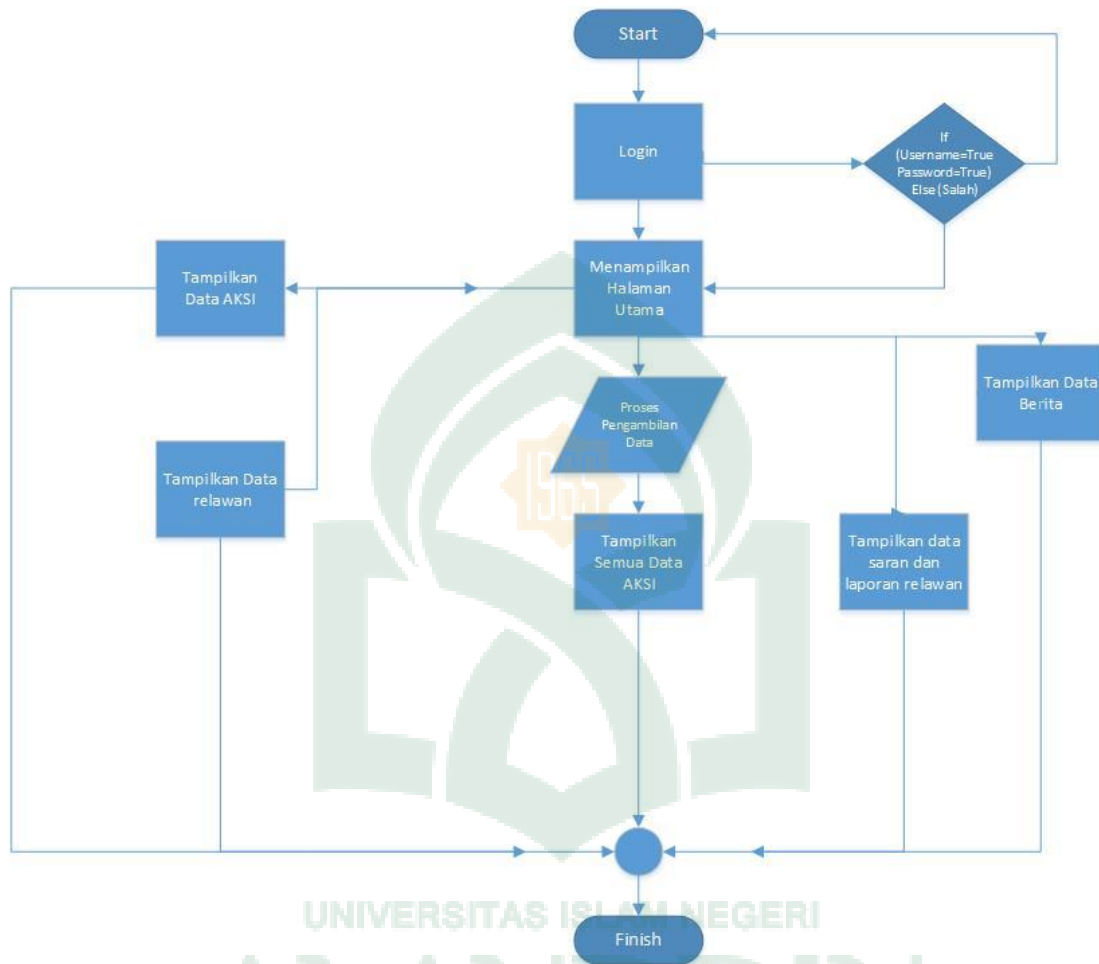
## 5. Flowchart

### a.Flowchar untuk Admin



Gambar IV.8 Flowchart Untuk Admin

## b.Flowchar Relawan AKSI



Gambar IV.9 Flowchart Relawan AKSI

## 6. Perancangan Antarmuka (*Interface*)

Perancangan antar muka (interface) adalah perancangan yang dibuat untuk tampilan awal atau utama pada saat mengakses situs website yang merupakan bagian penting dalam perancangan aplikasi.

### a..Halaman utama login

The diagram illustrates the layout of a login page. At the top, there is a box labeled 'LOGO'. Below it is a box containing the text 'AKTIVIS SOSIAL INDONESIA'. The main login area is enclosed in a rounded rectangle and contains three input fields: 'Username' and 'Password', each preceded by a small square checkbox. To the right of the 'Password' field is a 'Sig In' button.

Gambar IV.10 Halaman Login

## a..Halaman Daftar Relawan Sosial

Daftar

Nama

TTL

Alamat

No. Hp

Email

Status

Save

Gambar IV.11 Halaman daftar Masuk AKSI Indonesia

## b..Halaman Daftar Masuk Relawan Sosial AKSI Indonesia

Daftar

Nama

TTI

Thn Masuk

Status

Pekerjaan

Alamat

No.Hp

Email

Save

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
ALAUDDIN  
MAKASSAR

Gambar IV.12 Halaman daftar Masuk Relawan Sosial AKSI Indonesia

## c..Halaman Data AKSI Indonesia

Diagram illustrating the layout of the Data AKSI Indonesia page. The page contains a cylinder icon representing a database, a label "Data AKSI Indonesia", two buttons labeled "Show" and "Cari", and a table with 10 rows and 5 columns.

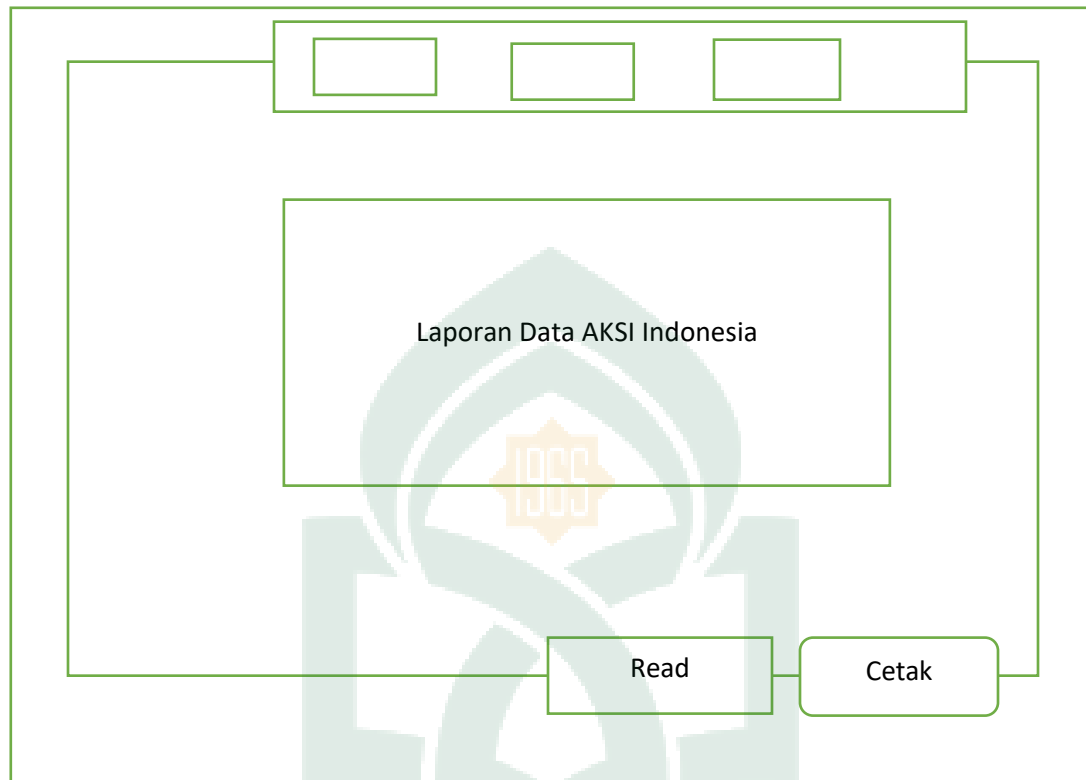

Gambar IV.13 Halaman Data AKSI Indonesia

## d..Halaman Berita AKSI Indonesia

Diagram illustrating the layout of the Berita AKSI Indonesia page. The page features a header area with a label "Halaman Berita" and a row of six empty boxes. Below this is a rounded rectangle containing eight boxes labeled A, AA, AB, AC, B, BB, BC, and BD.

Gambar IV.14 Halaman Berita AKSI Indonesia

e..Halaman Laporan Data AKSI Indonesia



Gambar IV.15 Halaman Laporan Data AKSI Indonesia

## 7. Perancangan Sistem dengan Code Igniter ( Framework CI)

Perancangan aplikasi dengan Code Igniter (Framework CI) merupakan sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan bahasa PHP, yang dapat digunakan untuk pengembangan web secara cepat. Adapun framework sendiri dapat diartikan sebagai suatu struktur pustaka-pustaka, kelas-kelas dan infrastruktur run-time yang dapat digunakan oleh programmer untuk mengembangkan aplikasi web secara cepat. Tujuan penggunaan framework adalah

untuk mempermudah pengembang web mengembangkan aplikasi web yang robust secara cepat tanpa kehilangan fleksibilitas.

Pola desain dalam pengembangan web dengan CodeIgniter menggunakan MVC (Models -View-Controller). Dimana aplikasi yang dibuat akan dipisahkan antara logika bisnis dan presentasinya, sehingga memungkinkan web programmer dan web designer bekerja secara terpisah antara satu dengan yang lain. Agar bisa mengembangkan web dengan CodeIgniter, maka perlu dipahami terlebih dahulu konsep MVC dan struktur direktori dari CodeIgniter.

#### *a. Models*

Models merupakan class PHP yang didesain untuk bekerja dengan informasi yang ada didalam basidata seperti operasi menambah, mengubah, menghapus dan menampilkan informasi yang ada didalam basidata.

Contoh penggunaan model pada CodeIgniter

```
class ProfileModel extends Model { var $title = "";
var $content = "";
var $date = "";
function ProfileModel (
{
// Call the Model constructor parent::Model();
}
function get_last_ten_entries()
{
$query = $this->db->get('entries', 10); return $query->result();
}
function insert_entry()
{
$this->title= $_POST['title'];
/ / please read the below note
```



```

$this->content = $_POST['content'];
$this->date      = time();
$this->db->insert('entries', $this);
}
function update_entry()
{
$this->title = $_POST['title'];

$this->content = $_POST['content']; $this->date = time();

$this->db->update('entries', $this, array('id', $_POST['id']));

}
}

```

#### *b. Views*

Bagian ini bertanggung jawab terhadap tampilan informasi yang diperoleh dari basisdata/models. Pada konsep MVC, views merupakan bagian presentasi yang berisi code HTML. Ketika ingin mengubah tampilan dari aplikasi yang dibuat, cukup mengubah bagian views. Contoh penggunaan view pada CodeIgniter

```

<html>
<head>
<title><?php echo $title;?></title>
</head>
<body>
<h1><?php echo $heading;?></h1> </body>

</html>

```

### c. *Controller*

Controller bisa dikatakan sebagai jantung dari aplikasi web yang dibuat, controller berisi logika bisnis yang menginstruksikan model untuk mengambil informasi dari basisdata dan kemudian ditampilkan Contoh penggunaan controller pada CodeIgniter:

```
function index($page=null)
{
    $data['title']="Rancang Bangun Aplikasi Aktivis Sosial Indonesia Sebagai
    Media Pelayanan Publik dengan menggunakan Framework Code Igniter (CI)
    Unsoed ";
    //bagian banner
    $query=$this->db->query("select * from banner where status='Y'");
    $baris=$query->row();
    $data['banner']='<img
    src='.base_url().'banner/'.$baris->nama_gambar.' width=100% height=160>';
    //bagian menampilkan berita
    $data['isi']='<h2>Halaman Utama</h2>';
    $config['base_url']=
    base_url().'index.php/ta/index';
    $config['per_page'] = '2';
    $config['cur_page'] = $page;
    $config['first_link']='Awal';
    $config['last_link']='Akhir';
    $q=$this->db->get('berita');
    $config['total_rows'] = $q->num_rows;
    foreach ($q->result() as $baris)
    {
        $data['isi'].='<h3>';
        $data['isi'].=$baris->judul;
        $data['isi'].='</h3>';
        $data['isi'].=$baris->isi;

        $data['isi'].='<br>oleh : ';
        $data['isi'].=$baris->pengirim;
        $data['isi'].=' date : ';
        $data['isi'].=$baris->tanggal;
        $data['isi'].='<br><br>';
    }
}
```

```

    }
    $data['isi'].=$this->pagination->initialize($config);

    $data['isi'].=$this->pagination->create_links();           //bagian      untuk
    menampilkan kategori $query=$this->db->get('kategori');
    $data['kategori']='<ul>';
    foreach ($query->result() as $row)
    {
        $data['kategori'].='<li>';
        $data['kategori'].=anchor('ta/kategori/'.
        $row->id_kategori,$row->nama_kategori);
        $data['kategori'].='</li>';
    }
    $data['kategori'].='</ul>';

    //bagian web link
    $q=$this->db->get('weblink');
    $data['weblink']='<ul>';
    foreach ($q->result() as $baris)
    {
        $data['weblink'].='<li>';
        $data['weblink'].=anchor($baris->url,$baris->judul);
        $data['weblink'].='</li>';
    }
    $data['weblink'].='</ul>';
    $this->load->view('kp_view.php',$data);
}

```

Pada controller diatas, akan dibuat sebuah class yang diextend dari Class Controller yang ada pada CodeIgniter. Kemudian akan dibuat sebuah method dengan nama index yang akan memanggil view dengan nama index.php. Di dalam direktori CodeIgniter, berisi file-file php yang bisa digunakan untuk membuat dan mengembangkan web. Direktori application merupakan direktori yang digunakan untuk meletakkan code dari aplikasi web yang akan dibuat.

d. *Struktur Direktori CodeIgniter*

Struktur direktori dari framework CodeIgniter sebagai berikut :

```

/
---system/
-----application/
-----config/
-----controllers/
-----errors/
-----helpers/
-----hooks/
-----language/
-----libraries/
-----models/
-----views/
-----index.html/
-----cache/
-----codeigniter/
-----database/
-----fonts/
-----helpers/
-----language/
-----libraries/
-----logs/

```

e. *Fitur-fitur CodeIgniter*

Berikut adalah fitur-fitur yang dimiliki oleh CodeIgniter

1. Model-View-Controller, merupakan fitur yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi web dengan memisahkan antara logika bisnis dan presentasi
2. Support terhadap PHP 4 dan PHP 5
3. Template Engine Class, merupakan fitur CodeIgniter untuk memisahkan data dan presentasi.

4. Scaffolding, merupakan fitur yang ada di framework CodeIgniter yang memungkinkan untuk membangun aplikasi cepat dan mudah untuk menambah, mengubah atau menghapus informasi dari basisdata.



## BAB V

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### A. Implementasi

Implementasi merupakan tahap penerapan atau realisasi dari hasil perancangan dan desain yang dilakukan sebelumnya. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan PHP sebagai Bahasa pemrograman yang dimana merupakan implementasi dari rancangan bangun aplikasi AKSI (Aktivis Sosialis Indonesia) Sebagai Media Pelayanan Publik Dengan Menggunakan CI (Code Igniter).

##### 1. Antarmuka Halaman Dashboard

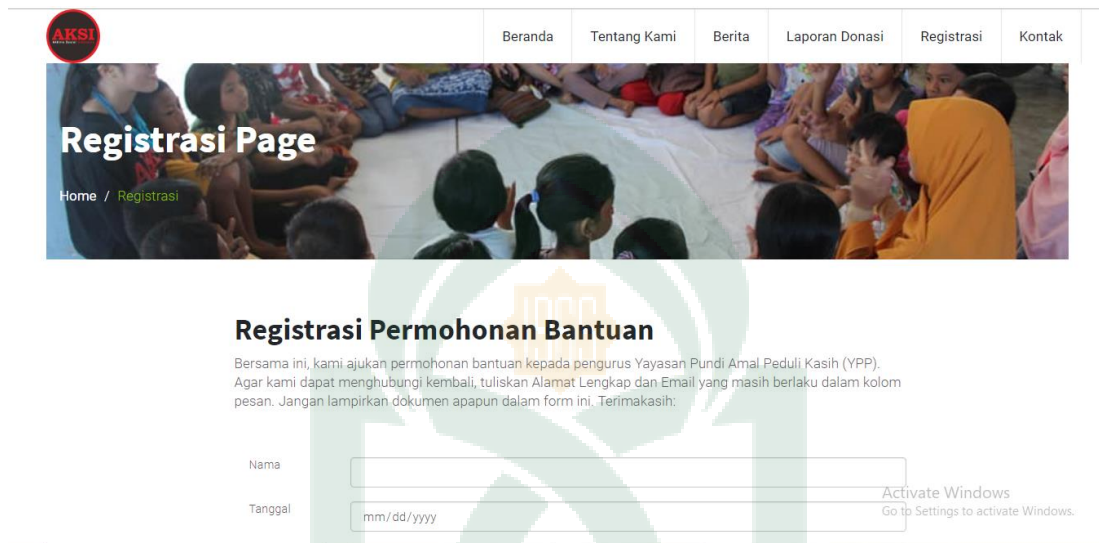
Antarmuka halaman dashboard merupakan tampilan awal yang diakses oleh user, admin, masyarakat sosial dan relawan Aktivis Sosial Indonesia.



Gambar V.1 Antarmuka Halaman Dashboard

## 2. Antarmuka Halaman Register

Antarmuka halaman register menampilkan halaman jika user ingin mengajukan jadi relawan atau mengajukan bantuan dan dapat mengisi form registrasi.



**Registrasi Page**  
Home / Registrasi

**Registrasi Permohonan Bantuan**

Bersama ini, kami ajukan permohonan bantuan kepada pengurus Yayasan Pundi Amal Peduli Kasih (YPP). Agar kami dapat menghubungi kembali, tuliskan Alamat Lengkap dan Email yang masih berlaku dalam kolom pesan. Jangan lampirkan dokumen apapun dalam form ini. Terimakasih:

Nama

Tanggal

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Gambar V.2 Antarmuka Halaman Register

## 3. Antarmuka Halaman Login

Antarmuka halaman login merupakan tampilan untuk melakukan proses login admin, dan relawan social AKSIndonesia dengan cara memasukkan username dan Password.

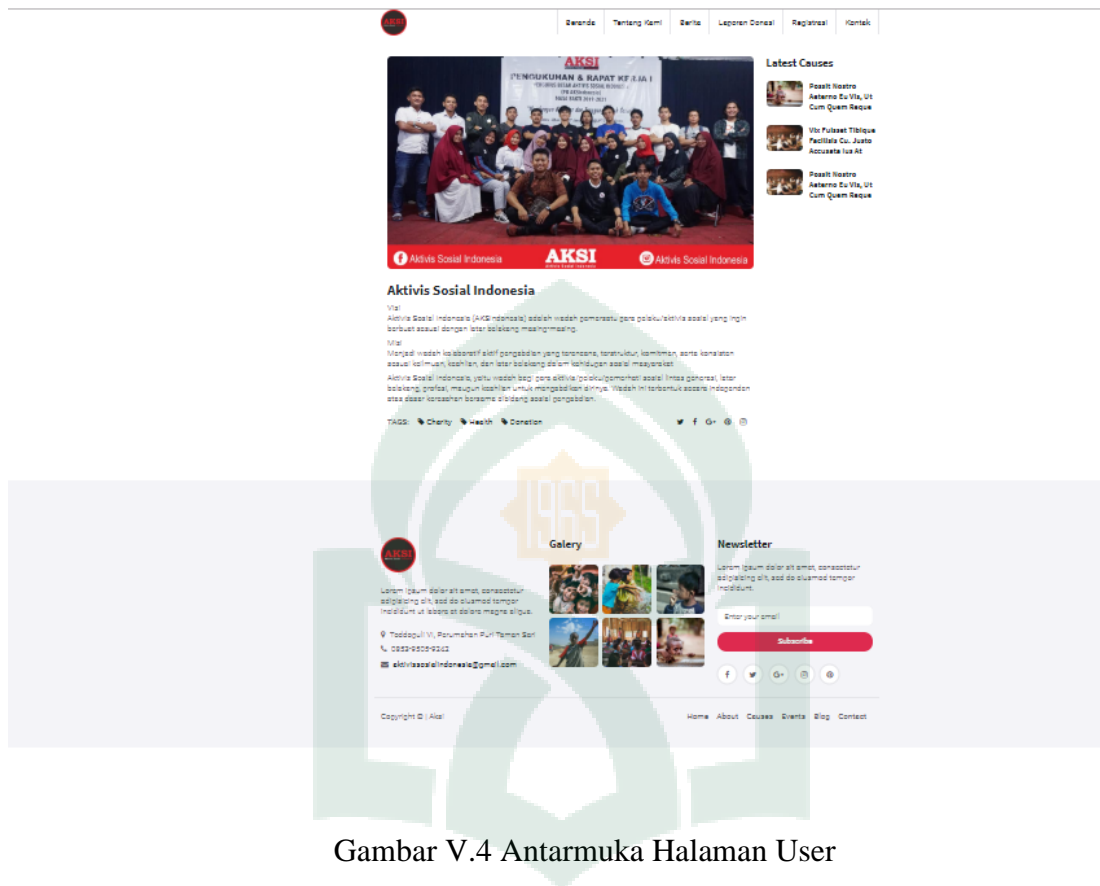


Gambar V.3 Antarmuka Halaman Login

#### 4. Antarmuka Halaman User

Antarmuka halaman User merupakan tampilan halaman setelah sukses melakukan login, dihalaman home tersebut, user dapat melihat data galeri kegiatan yang telah dilakukan oleh Aktivis Sosial Indonesia, serta dapat melihat data pengajuan bantuan apa yang sudah diajukan atau data yang telah disetujui.



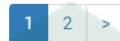


Gambar V.4 Antarmuka Halaman User

## 5. Antarmuka Halaman Laporan Donasi

Antarmuka halaman laporan donasi merupakan tampilan halaman pengirim donasi setelah sukses melakukan input jumlah donasi. Pada halaman ini User dapat mengakses data kriteria, data subkriteria, data alternatif, data AKSI, data penilaian, data galeri dan dapat memproses perhitungan dengan menggunakan *Analytical Hierarchy Process* (AHP).

No	Nama	Alamat	Tanggal	No.Hp	Jumlah
1	Muh Pahri	Jl.Syech Yusuf 1 No.7C	2020-06-02	085342925873	50.000
2	Eldha	Jl.Samata 2 blok H3	2020-02-05	08993882829	100000
3	Kurniawan	JL.Lambombaji	2020-02-05	08973552616	100.000
4	Arfah Abdullah	Makassar	2020-08-02	081342161558	-10000000
5	nurul hidayati	perumahan berdikari blok b1	2020-10-10	081998809012	100000000



Gambar V.5 Antarmuka Halaman Laporan Donasi

## 6. Antarmuka Halaman Pengajuan

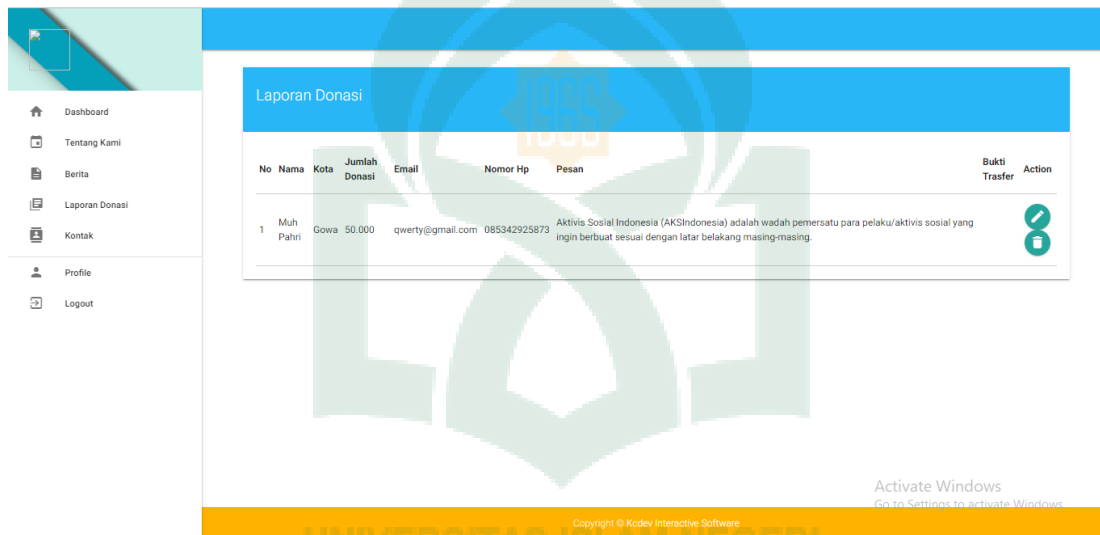
Antarmuka menu Pengajuan merupakan tampilan halaman data pengajuan bantuan yang masuk disertai keterangan setuju atau tidak disetujui pengajuan tersebut.



Gambar V.6 Antarmuka Halaman Pengajuan

## 7. Antarmuka Halaman Menu Data Penilaian

Antarmuka menu data penilaian merupakan tampilan data instansi atau masyarakat berdasarkan kriteria dan subkriteria yang sudah ditentukan , halaman ini dapat di akses oleh admin agar bisa di ubah jika ada kesalahan yang tidak sesuai dengan pengajuan yang dikirim.



Gambar V.7 Antarmuka Halaman Data Penilaian

## 8. Antarmuka Halaman Analisa AHP

Halaman Analisa AHP merupakan tampilan proses perbandingan kriteria yang telah di tentukan. Jika sudah ditentukan maka klik *Button* untuk proses.

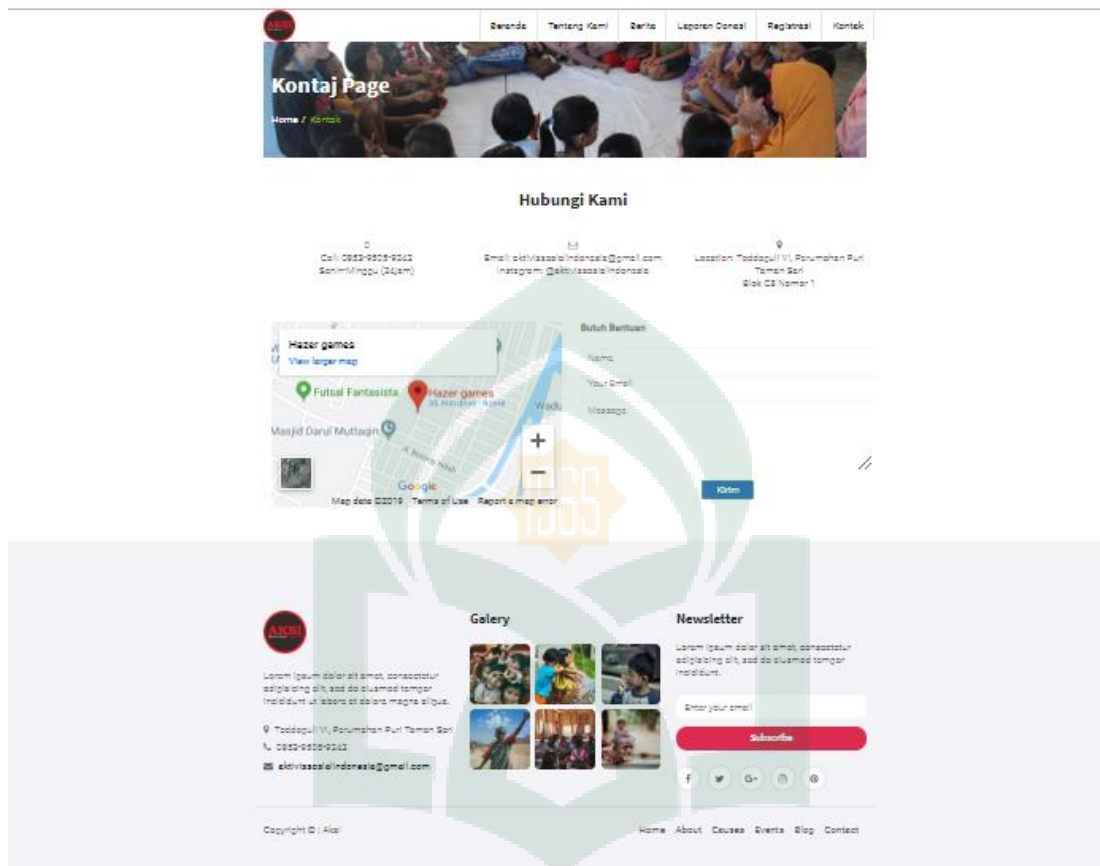


Gambar V.8 Antarmuka Halaman AHP

## 9. Antarmuka Halaman Perhitungan

Antarmuka halaman hasil perbandingan merupakan tampilan halaman hasil proses perbandingan kriteria dengan menampilkan hasil ranking dari data alternative atau data instansi yang telah mendaftar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
 MAKASSAR



Gambar V.9 Antarmuka Halaman Hasil Perhitungan

ALA UDDIN  
MAKASSAR

## B. Pengujian Sistem

Berdasarkan Rencana Pengujian yang di gunakan yaitu pengujian system menggunakan *black box* sebagai berikut :

### 1. Pengujian Halaman User

Tabel V.1 Pengujian halaman User

Kasus dan Hasil Uji Coba		
Data Masukan	Yang Diharapkan	Kesimpulan
User dapat membuka halaman utama Dashboard	Menampilkan Halaman Utama Dashboard	[ √ ] Benar [ ]
Pilih dan klik Menu Pendaftaran	Menampilkan halaman pendaftaran dan mengisi Form pendaftaran Serta dapat mengirim data dengan menggunakan <i>Button</i> kirim	[ √ ] Benar [ ]
Pilih dan pilih menu login	Menampilkan halaman login dengan memasukkan User Name dan Password	[ √ ] Benar [ ]
Pilih dan klik menu pengajuan	Menampilkan halaman pengajuan dengan mengirimkan data kriteria pengajuan	[ √ ] Benar [ ]
Pilih dan klik menu ubah profil	Menampilkan halaman ubah profil dengan memasukkan data yang ingin di ubah	[ √ ] Benar [ ]

## 2. Pengujian Halaman Login

Tabel V.2 Pengujian form Login

Kasus dan Hasil Uji Coba		
Data Masukan	Yang Diharapkan	Kesimpulan
Pilih dan klik menu login	Menampilkan Halaman login dengan memasukkan username dan password	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Benar [ <input type="checkbox"/> ]

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

Dari pembahasan bab-bab sebelumnya yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi Aktivis Sosial Indonesia dapat digunakan dengan mudah, cepat , dan dimana saja.
2. Aplikasi AKSIndonesia ini dapat membantu pihak pihak Relawan dan Masyarakat social dalam mencari informasi terkait dengan relawan dengan baik, efektif dan terstruktur.
3. Aplikasi ini mampu mengurangi hambatan dalam pengaturan data yang hilang atau tercecer.
4. Aplikasi ini mampu membantu Aktivis Sosial Indonesia dalam hal pencarian relawan, bantuan, volunteer dan masyarakat social, dalam mengetahui serta menunjang segala kegiatan AKSIndonesia
5. Aplikasi ini dapat membantu AKSIndonesia berupa informasi-informasi kejadian dan kesenjangan social yang terjadi di masyarakat

#### ***B. Saran***

Aplikasi data Aktivis Sosial Indonesia ini masih jauh dari kesempurnaan maka dari itu untuk menciptakan sebuah aplikasi yang baik perlu dilakukan pengembangan yang luar biasa baik dari sisi pemanfaatan maupun dari sisi kinerja system. Berikut



beberapa saran bagi pengembang aplikasi kedepannya yang mungkin dapat menambah nilai dari aplikasi nantinya yaitu sebagai berikut :

1. Penambahan fitur berguna
2. Pengaturan tampilan(*interface*) yang indah dan menarik
3. Pengembangan lebih lanjut yang diharapkan aplikasi ini dapat berjalan atau digunakan di multi platform.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini. "Perancangan Ontologi Sebagai Meta Data Aplikasi Berbasis Web Semantik". Skripsi. Palembang : Fakultas Ilmu Komputer Sistem Informasi Universitas Bina Darma, (2014).
- Approach, Eighth Edition. New York: McGraw-Hill Education.
- Arsyad, A. (2002). Karakteristik Media Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Basuki, A.W. (2010). *Membangun web berbasis PHP dengan framework CodeIgniter* Penerbit: Lokomedia, Yogyakarta.
- Destiningrum, Mara, & Adrian, Qadhli J. (2017). "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework CodeIgniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)". Jurnal TEKNOINFO. Vol.11, No.2.ISSN:1693-0010, 2017, pp 30-37.
- Handayani, dan Cristine Dewi,S.Kom,M.C., "Pembangunan Sistem Informasi Klinik Gigi *Dental Smile* Menggunakan *Framework CodeIgniter*".(2017).
- Hartono, J. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi, Sistem Informasi:
- Hidayatullah, Priyanto, & Kawistara, Jauhari K. (2015). *Pemrograman Web*. Bandung : Informatika Bandung.
- [http://www.kompasiana.com/ardiabara/tentang-aktivis-mahasiswa\\_54f5e9b6a33311b07d8b4569](http://www.kompasiana.com/ardiabara/tentang-aktivis-mahasiswa_54f5e9b6a33311b07d8b4569)
- <https://tafsirq.com/3-ali-imran/ayat-103%20kementrian%20agama%202017>
- Ladjamuddin, (2005). Rancang Bangun dan Konsep. Diakses tanggal 29 Oktober 2018.
- Masrur, Mukhamad. (2016). *Pemrograman PHP dan MySQL untuk Pemula*. Penerbit : Andi.
- Maniyeni,. "Pembuatan dan Perancangan Sistem *E-Letter* Berbasis *Web* dengan *Codeigniter* dan *Bootstrap*". (2017).
- Metode Waterfall Menurut Pressman, <https://pelajarindo.com/metode-waterfall-menurut-pressman.html>. Diakses tanggal 28 Oktober (2018).
- Moenir, HAS (2000). Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia, Cetakan ke empat. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.



## RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama saya Arfah Abdullah. Lahir di desa Tanah Toa Kec. Kajang. Kab. Bulukumba pada tanggal 07 Agustus 1996. Buah kasih dari Ayahanda “Tangngai” dan Ibunda “Rani”. Anak ke 7 dari 8 bersaudara. Saya mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 229 Paccerakkang Makassar pada tahun 2003. Setelah lulus SD pada tahun 2009, saya melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 20 Bulukumba. Setelah lulus pada tahun 2012, saya melanjutkan sekolah ke SMAN 5 Bulukumba dan lulus pada tahun 2015. Kemudian saya melanjutkan pendidikan dan terdaftar pada salah satu Perguruan Tinggi Negeri yaitu UIN Alauddin Makassar. Saya mengambil Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi.

Adapun alasan saya memilih jurusan Teknik Informatika yaitu karena keinginan untuk mengembangkan bakat, Skill dan pengetahuan tentang komputer serta dapat belajar berbagai bahasa pemrograman yang belum pernah saya ketahui sebelumnya. Dan semoga dari pengetahuan tersebut, saya dapat menciptakan dan membuat Aplikasi yang dapat memberikan manfaat dan kemudahan baik kepada masyarakat maupun diri saya sendiri. Terima kasih.

